64初、おねがい型進化育成ゲーム
N64 および NINTENDO64 は任天堂の商標です。
NINTENDO64
コントローラパック対応 40
おねがいモンスター
ONEGAI MONSTERS
4月9日
発売予定!!
価格6,980円
(税別)
500種類のモンスターが登場!!
キミはモンスターを育てられるか?
おねモン・キャンペーン実施!! 4/9～5/31
NINTENDO64ソフト「おねがいモンスター」をお買い上げのお子様に、抽選で右の商品をプレゼント!!
応募方法
●『おねモン・キャンペーン』専用ハガキに必要事項を御記入の上、(株) ボトムアップにご返送ください。『おねモン・キャンペーン』専用ハガキの入手方法は、店員の方にお問合せください。
A賞 カラーゲームボーイ／10名様
B賞『ポケモン金・銀』／20名様
C賞 商品券(5000円)／30名様
D賞『おねモン』オリジナルシール／100名様
さらに「おねがいモンスター」ご購入のお子様に「おねモン・下敷き」をプレゼント!!
BOTTOM UP
株式会社 ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610
©1999 BOTTOM UP

# キャンペーンショップリスト

**■北海道**
●(株)サンワドー　上磯店●BANBAN　オタモイ店／黄金町店／亀田港町店／菊水店／錦岡店／駒場店／江別店／札内店／春採店／上磯店／新中野店／新町店／西五条店／青山店／千歳店／中島店／潮見店／鳥取店／東店／内浦店／入江店／柏陽店／白樺通店／北光店／北野店／本町店／本通店／老古美店●イトーヨーカドー　旭川店／釧路店／恵庭店／月寒店／江別店／新川店／帯広稲田店／帯広店／苫小牧店／函館店／北見店／北四十二条店●エスパ　琴似店／福住店●おもちゃのヨシダ●おもちゃの国ポニー●ゲームショップロムズ　留萌店●スーパーデンコードー　旭川PW店／菊水元町店／琴似店／苫小牧店／函館昭和店●スーパーロボワールドタイジン　空知店●テレビゲームランド　FANTASY●トイスター　伊達店●ブルート　美園店●ポプラ館　藤野店●メディアシティBOM　釧路店／川沿店●ヨドバシカメラ　札幌店●ロビンソン百貨店札幌●夢工場　栄町店／春光店／新琴似店／帯広西店／帯広長崎屋西帯広店／帯広南店／滝川店／池田店／中央店／東光店／豊岡店

**■青森県**
●(株)サンワドー　むつ店／下田店／十和田店／城東店／青森中央1号店／青森東バイパス店／柏店／八戸本店／八食店●(株)デンコードー　青森本店／とうてつ駅前店●BANBAN　ジョイフル青森店／むつ店／五所川原西店／五所川原店／黒石店／藤崎店／八戸江陽店●WonderGOO　青森柏店●イトーヨーカドー　五所川原店／弘前店／八戸沼館店／八戸店●ジャスコ　下田店／黒石店／七戸店／青森店／藤崎店／柏店●スーパーデンコードー　むつ店／弘前本店／青森西店／八戸本店／八甲大橋店／とうてつ駅前店／弘前本店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八戸本店／八甲大橋店●ハローマック　むつ店／五所川原店／弘前堅田店／弘前城東店／三沢店／十和田稲生町店／青森東バイパス店／青森浪館／八戸新井田店／八戸石堂店／八戸売市店●ブックトマト　十和田店●太子堂　千刈店●模型倶楽部

**■秋田県**
●(有)ゆうこん堂●BANBAN　広面店／大曲店／能代店／八橋店●イトーヨーカドー　秋田店●おもちゃのマルイ●おもちゃ流通センター　仁井田店●ジャスコ　サンプラザ本荘店／横手南店／御所野店／大館店／土崎港店／湯沢店／能代店●スーパーデンコードー　大館店／大曲BP東店／能代BP店／秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店●スーパー宇宙船　Ⅱ号店●ハローマック　横手店／鹿角店／秋田広面店／秋田仁井田店／秋田土崎店／秋田本荘店／大館店／大曲店／能代店●ブックス宇宙船　横手店●ブックトマト　秋田広面店／能代店●めるへんトーイきむら●木村商店

**■岩手県**
(株)ケルビンシステムズ　盛岡ファミコンセンター●(株)コムロード　シータショップ盛岡●BANBAN　花巻店／宮古店／高松店／水沢店／仙北店／大船渡店／中屋敷店／北上店●COMG!　盛岡南サティ店●TVGAME　KAI●WonderGOO　水沢店●アイックス　堀野店●イトーヨーカドー　花巻店／北上店●エムズレコード　アルテマルカン店●おもちゃファンシーダック●おもちゃ流通センター　二戸店●さわや書店　松園店●ジャスコ　江釣子店／水沢店／前沢店●スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店●ハローマック　一関店／花巻店／釜石店／気仙沼店／久慈店／宮古店／水沢店／盛岡稲荷町店／盛岡厨川店／盛岡西仙北店／盛岡都南店／石巻店／大船渡店／二戸店／北上店●ファミコンショップジョニー　アルコ店／宮古店／青山店●ブックトマト　水沢店／北上店●マッハランド●久保源商店●夢の星

**■宮城県**
●(株)コアーズ　シーガル石巻店●(株)コムロード　シータショップ仙台●(株)さくらや　仙台西口駅前店●(有)モリ・バイテン●BANBAN　フォルテ大河原店／古河バイパス店／佐沼店／石巻南店／多賀城店／大河原店／築館店●WonderGOO　石巻BP店／泉バイパス店／MD仙台南店／泉BP店／大和町店●イトーヨーカドー　石巻あけぼの店／仙台泉店●ギャングスター　遠見塚店／仙台店●シーガル　愛子店／古川店／泉バイパス店／名取店●ジャスコ　塩釜店／古川店／若柳店／新気仙沼店／仙台中山店●／船岡店／多賀城店／南方店●スーパーデンコードー　加賀野店／気仙沼BP店／多賀城店／古川BP店●タムタム　仙台店／築館店●ハローマック　愛子栗生店／角田店／岩沼店／宮城白石店／古川店／佐沼店／三本木店／西多賀店／仙台南小泉店／長命ヶ丘店／南光台店／富谷町店／利府店●ブックトマト　古川店●ベスト電器HAL　ヤオチュウカウボーイ店●ほんとぴあ　中山店／長町店／東仙台店／名取店●ヨドバシカメラ　仙台店

**■山形県**
●BANBAN　酒田店／西バイパス店／長井店／鶴岡店／天童店／尾花沢店／米沢店●WonderGOO　米沢店●ジャスコ　山形北店／酒田南店／新鶴岡店／赤陽店／新東根店●スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／米沢店●トイパークたけおか●ドキドキ冒険島　山形西バイパス店／山形店／新庄店●ハローマック　CS山形大野目店／OM鶴岡店／ロック酒田店／寒河江店／桜田店／山形新庄店／酒田店／城西店／鶴岡南店／天童店／東根店／南陽赤湯店／米沢店●ファミコンプラザTOM●ファミコンプラザ宝島　酒田店／鶴岡新形店／日本国店●新大陸　南陽店

**■福島県**
●(株)ブックエース　いわき植田店／小名浜店●BANBAN　会津若松店／喜多方店／郡山桑野店／小名浜店／瀬上店／泉店／染川店／船引店／相馬店／大槻店／棚倉店／二本松店／白河店●WonderGOO　小名浜店●イトーヨーカドー　いわき植田店／郡山店／白河店／福島店●カメレオンクラブ　会津門田店／郡山桜通店／郡山日和田店／須賀川店●ジャスコ　郡山フェスタ店／相馬店●スーパーデンコードー　新白河店／福島BP南店／福島西店●トイスかんの●ハローマック　いわき植田店／いわき湯本店／会津坂下店／会津若松店／郡山荒井店／郡山東部幹線店／郡山並木店／須賀川店／千石バイパス店／相馬店／白河店／福島伊達店／福島下野寺店／福島原町店／福島鳥谷野店●ブックトマト　会津若松店／白河店●メディアシティBOM　福島店●ヨドバシカメラ　郡山駅前店●ラオックス　いわき店●岩波書店　安積店／会津若松駅前店／鎌田店／御山店／八木田店／富久山店／蓬莱店●中合玩具売場

**■栃木県**
●(株)キンカ堂　佐野店／小山店●(株)金太郎玩具店●(株)福田屋百貨店　宇都宮店／真岡店●(有)三遊堂●BANBAN　高根沢店／佐野店／西那須野店／足利店／栃木店●WonderGOO　足利店●アレックス　伝馬町店●イトーヨーカドー　宇都宮店／鹿沼店／小山店●ジャスコ　宇都宮店／駒生店／黒磯店／今市店／佐野店／小山店／栃木店●すみやMEDIA MAX　宇都宮戸祭店／西那須野店●すみやMUSIC INN　鹿沼店／矢板店●トマトクラブ●ハーマン　御幸店／氏家店／西那須野店／栃木店●ハローマック　宇都宮宿郷店／黒磯店／今市店／佐野店／氏家店／鹿沼晃望台店／真岡店／壬生店／足利今福店／大田原店／矢板店●ファミコンショップ　V●ファミコンショップ　ヤマモト●ファミコンランドネバーランド●ブックトマト　大田原店●ブックランド　アレックス●ホームセンターカスミ　小山店／足利店●金子電機(株)　真岡北店●三遊堂　烏山店

**■群馬県**
●(株)キンカ堂　館林店／富岡店●(株)スズラン　前橋店●BANBAN　阿左美店／安中店／伊勢崎店／館林店／渋川店／前橋店／富岡店●WonderGOO　高崎中居店／高崎店／富岡店／館林店●イトーヨーカドー　伊勢崎店／前橋店／藤岡店●エース　伊勢崎店●おもちゃ流通センター　藤岡店●ジャスコ　渋川店●すみやMUSIC INN　群馬町店●トマトクラブ●ハローマック　伊勢崎三郷店／伊勢崎殖蓮店／笠懸店／館林店／玉村町店／桐生店／群馬町店／高崎下之城店／高崎飯玉店／渋川店／沼田店／前橋荒牧店／前橋大利根店／前橋東片貝店／大泉町店／富岡店●ビルフェローBee1　前橋店●ファミコンショップ桃太郎　伊勢崎店／大泉店●ファミコン大王　渋川店●宝島　桐生店

**■茨城県**
●(株)カスミ家電　ひたちなか店／牛久店／古河店／鹿島1番館／取手東店／神栖店／水戸1番館／東海店／竜ヶ崎店●(株)キンカ堂　境店●(株)ブックエース　茨大前店／下館店／結城店／見和店／取手店／城東店／石岡店／千波ショッピングプラザ／総和店／東海店／緑岡店●AVハウス　下妻店／水海道店●BANBAN　石岡店●Mega　荒川沖店●ReRe FOXY　岩瀬店●TSUTAYA　下館玉戸店●WonderGOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／東海店／大穂店●WonderSTATION　HC境店／ひたちなか店／古河店／高萩店／常陸大宮店／新利根COM店／日立田尻店／波崎1番館／竜ヶ崎店●アンゼン　水戸店／酒門店●イトーヨーカドー　古河店／高萩店／取手店／土浦店／日立店／竜ヶ崎店●おもちゃの広場　ドラゴン・キッズ●おもちゃ流通センター　牛久店／古河店／下妻店●カスミ家電　牛久店／鹿島1番館／取手東店／水戸1番館●クレオ　つくば店●サンタ　下妻店／那珂湊店／ピアタウン店／岩井店／土浦ピアタウン店●ジャスコ　下館店／下市店／笠間店／鹿嶋店／取手店／勝田店／常陸大宮店／新下妻店／神栖店／水戸店／石岡店／東海店／那珂町店／北茨城店●すみや　竜ヶ崎店●すみやMEDIA MAX　竜ヶ崎店●すみやMUSIC INN　つくば店／石岡店／総和町店／谷和原店●トイズれん　石岡店●ドキドキ冒険島　波崎店●バラエティストア　境店●ハローマック　つくば店／下館店／下妻店／岩井店／牛久店／高萩店／鹿島店／取手店／守谷店／勝田店／常陸太田店／常陸大宮店／水戸笠原店／石岡店／総和店／日立若葉店／日立大みか店／日立店／北茨城店／竜ヶ崎店●ビルフェローBee1　古河店●ファミコンハウス　下妻店／牛久店●ブックトマト　下館店●ホームセンターカスミ　玉造店／土浦店／玉造店●ほしの●ラオックス　取手店●石丸電気(株)　Big1／つくば店／牛久店メディア館／水戸店

**■新潟県**
●BANBAN　吉田店／幸町店／佐渡店／三条店／新津店／水原店／村上店／柏崎店／六日町店●COMG!　吉田店／小出店／新津店／新発田店●DO　新潟店／長岡店●イトーヨーカドー　新潟丸大店／新潟木戸店／長岡店／直江津店／柏崎丸大店●おもちゃのはた●おもちゃ流通センター　新発田店●ジャスコ　三条昭栄店／三条店／十日町店／上越店／新潟店／新潟東店／村上東店／長岡店／白根店／六日町店●スーパークリオ　岩室店／白根店●ハローマック　五泉店／三条店／上越ウイング店／新井店／新発田店／青海町店／長岡新保店／白根店／六日町店●ヨドバシカメラ　新潟店●ラオックス　上越店／長岡店●押野見書店●新潟ジョーシン　あおやま店キッズランド

**■埼玉県**
●(株)キンカ堂　上尾店／深谷店／秩父店●(株)コムロード　シータショップ　志木／上尾／川越●(株)さくらや　大宮東口駅前店●(有)アンドウトーイ●(有)パピー●BANBAN　坂戸店●DO　大宮店●TSUTAYA　春日部16号線店／杉戸店●WonderGOO　新座店／東川口店／入曽店●アトム　所沢店●イトーヨーカドー　浦和店／加須店／久喜店／坂戸店／春日部店／上尾店／上福岡店／新田店／深谷店／杉戸店／西川口店／川口店／草加店／大宮店／東松山店／和光店●おもちゃのつるや●おもちゃの天心堂●おもちゃ流通センター　春日部店／川口店／東川口店●ジャスコ　吉川店／神保原駅前店／川口店／大宮店／八潮南店／北戸田店●すみや　本庄店●すみやMEDIA MAX　本庄店●すみやMUSIC INN　浦和三室店／久喜店／朝霞店／東越ケ谷店／東川口店●トマトクラブ●パピー　草加店●ハローマック　サビア飯能店／リズム店／浦和店／越谷花田店／桶川店／加須店／狭山店／熊谷店／行田店／鴻巣店／坂戸店／三郷店／新所沢店／深谷店／吹上店／川口柳崎店／大宮宮原店／秩父店／鶴ヶ島店／東松山店／東大宮店／入間店／入曽店／飯能店／本庄店●ビルフェローBee1　岩槻店／春日部店／新座店／大井店●ファミコンショップ桃太郎　ふじみ野店／狭山ヶ丘店／狭山台店／行田店／坂戸店／春日部店／所沢店／新宿店／新所沢店／深谷店／千間台店／川越店／前川店／草加店／南浦和店／入間店／飯能店／北坂戸店／本川越店／蕨駅前店●ふくちゃん●ホームセンターカスミ　春日部店●ポニーランド●メディアシティBOM　深谷店●ラオックス　ザ・コンピュータ館熊谷店／岩槻店／春日部コンピュータ館／新所沢店／南浦和コンピュータ館／入間店●古本市場　草加店／入間店●上新電機　こしがや店キッズランド／越谷店●石丸電気　久喜ビッグワン●大宮プラザ玩具センター

**■千葉県**
●(株)おかじま電器　横芝店／作新台店／市原店／酒々井店／松戸店／東金店／富里店／茂原店／幕張店●(株)コムロード　シータショップ松戸●(有)ハヤシヤ●BANBAN　木更津店／佐原店／成田店／土気店／東金店／八日市場店／茂原店／木更津店●Fammys　千葉四街道ビートル店●MEGA　花野井店／豊四季店●TSUTAYA　成田店●Wonder STATION　日立田尻店／鎌ヶ谷店●WonderGOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店●イトーヨーカドー　臼井店／我孫子店／鎌ヶ谷店／君津店／五香店／四街道店／姉崎店／市原店／松戸店／船橋店／長沼店／津田沼店／東習志野店／柏店／八柱店／八幡宿店／幕張店／野田店／流山店●エスパ　我孫子店●おかじま電器　おゆみ野店／横芝店／君津店／作新台店／市原店／酒々井店／東金店／臼井店／富里店／幕張店／茂原店●すみやMUSIC INN　君津店／市原東五所店／成田ニュータウン店／木更津桜町店●テックス　南流山店●ドキドキ冒険島　銚子店●ナカムラデンキ(株)江戸川台店●ハローマック　イオン富津店／ポニー行徳店／臼井店／我孫子店／鎌ヶ谷店／鴨川店／館山店／宮野木店／君津店／佐原店／四街道店／市原店／市川大野店／西船橋店／千葉大原店／千葉都町店／銚子店／長浦店／東金店／南流山店／二十世紀ヶ丘店／八千代台店／富里店／茂原店／木更津店●ビルフェローBee1　ユーカリが丘店／市川店●ファミコン&ユーブックモトナワールド●ファミコンショップ　てんとう虫●ファミザウルス　大網白里店●ベスト電器　長浦店●ホームセンターカスミ　茂原店／八日市場前店／八日市店●モンスター　八柱店●ヨドバシカメラ　千葉店●ラオックス　ポートスクエア千葉店／成田店／千葉店／船橋ららぽーと店／八千代店●石丸電気(株)　柏店

**■東京都**
●(株)おかじま電器　江戸川店●(株)キデイランド　立川店●(株)コムロード　シータショップ　小金井／大泉／中野●(株)さくらや　ホビー館／御徒町駅前店／渋谷店／池袋サンシャイン60店／池袋東口店／八重洲北口店●(株)ルーラビット●(株)坊や●(有)コジマ電器　自由が丘店／ファミコンズクラブK●アトム　清瀬店／ひばりヶ丘店／国分寺店／武蔵境店●BANBAN　花小金井店／青梅店／多摩ニュータウン店●BCG　玉川上水店●BIGマリオ●BOM町田　小川店●DO　小平店／忠生店／楢原店●Fammys　ぱお昭島店／ぱお東大和店／ぱお福生店／ぱお立川店●TOYSテラオ●イエローアップ　立石店●いすずや●イトーヨーカドー　綾瀬店／曳船店／亀有店／金町店／高砂店／三ノ輪店／四ツ木店／小岩店／昭島店／上板橋店／赤羽店／多摩センター店／大井町店／大森店／滝山店／竹の塚店／東久留米店／東村山店／南大沢店／府中店／武蔵境店／恋ヶ窪店●エスパ　昭島店●グリーンアップ　門前仲町●ジャスコ　葛西店／御嶽山駅前店●すみや　聖跡桜ケ丘店／町田鶴川店●すみやMUSIC INN　羽村店／河辺店／成瀬店／町田鶴川店／八王子越野店●ソフトガレージ　五反田店●トイスプラザグリム●トイハウス　K&K●トキワ無線(株)●ドリム●ハローマック　OM小平中島店／めじろ台店／羽村店／元八王子店／秋津店／成瀬店／多摩ニュータウン店／滝山店／東大和店／日野旭ヶ丘店／八王子諏訪店／板橋四葉店／福生店／保木間店●ビルフェローBee1　清瀬店／西新井店●ファミコンショップ桃太郎　成増店●ファミコンワールド　亀戸店●ファミコンワールドぱお　小作店／昭島店／西八王子店／青梅店／東大和店／南平店／八王子店／府中店／福生店／立川店●ファミコン館●ブルーアップ　錦糸町店●ブルート　高円寺駅店●マンモス　新小岩店●メディアシティBOM　旭町店●メディアバレー　町田店●メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店●ヨドバシカメラ　上野駅前店／新宿西口大ガード店／新宿西口本店／新宿東口店／町田駅前店／八王子店●ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館／昭島店●古本市場　小金井店／小平店／東大和店●松坂屋　上野店●石丸電気ゲームワン

**■神奈川県**
●(株)アイワールド　相模原店●(株)コムロード　シータショップ　希望ヶ丘店／戸塚／厚木／溝ノ口／藤沢●(株)リバティハウス　金沢文庫店／港南台店●(株)伊勢原書店　秦野店●(有)からこや商店●(有)よしいトイス●(有)福島商店●BANBAN　横須賀西店／港北ニュータウン店／仁保川店●DO　鴨宮店／溝の口2号店／鵠沼店／湘南台店／水沢店／中山店／湯河原店／茅ヶ崎店／溝の口店／相模原店／平塚西店●イトーヨーカドー　たまプラーザ店／伊勢原店／希望ヶ丘店／橋本店／桂台店／古淵店／厚木店／溝の口店／綱島店／若葉台店／小田原店／上永谷店／上大岡店／新百合ヶ丘店／川崎港店／相武台店／相模原店／大船店／大和店／中央林間店／鶴ヶ峰店／鶴見店／藤沢店／能見台店／武蔵小杉店●オモチャのぽーしゅうや●おもちゃ流通センター　相模原店●コンコルド●ジャスコ　金沢シーサイド店／駒岡店／秦野店／相模原店／大和店●すみや　横須賀佐原店／横浜北山田店／上永谷店／藤沢湘南ライフタウン店／平塚山下店／平塚中原店●すみやMUSIC INN　伊勢原店／横須賀佐原店／横浜北山田店／鎌倉深沢店／茅ヶ崎店／厚木文化会館前店／小田原なるだ店／上永谷店／城山店／秦野店／相模原千代田店／相模原相模台店／大船笠間店／藤沢湘南ライフタウン店／藤沢六会店／平塚山下店／平塚中原店●トップボーイ　横須賀中央店／横須賀店パートⅡ／逗子店●トップボーイヒット　小田原店●ハローマック　伊勢原店／寒川店／久里浜店／港南台店／港北ニュータウン店／小田原店／足柄大橋店／大和店／平塚金目店／平塚四之宮店●ビルフェローBee1　海老名店／茅ヶ崎店／大船店／本牧店●ファミコンショップ桃太郎　原当麻店●ボーンメイト●まりあ　玩具店●ミュージックインすみや　城山店●メディアポリス　厚木店／座間店／十日市場店／秦野渋沢店／相模大野店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店●ヨドバシカメラ　横浜駅前店／東急川崎店●ラオックス　ザ・コンピュータ館厚木店／横須賀店●ラビット　寒川店●上新電機　港北ニュータウン店キッズランド

**■静岡県**
●(株)プロジェクト21●(株)松坂屋　静岡店●(株)豊栄家電　藤枝店●BANBAN　伊東店／掛川店／菊川店／湖西店／広野店／三方原店／城北店／榛原郡／島田店／函南店／浜岡店／富鷹店●DO　裾野店●EVE　駅南店／新浜松店●Fammys　BOOK ONE店●Fammys　篠原店●GROOVE　高丘店●WonderGOO　掛川店／榛原店／藤枝店●イトーヨーカドー　三島店／沼津店／静岡店／浜松店／富士店●オカダデンキ　グリーンバレー●オレンジボックス●サーティー　清水●ジャスコ　袋井店／浜松西店●すみや　SBS通り店／伊東店／御殿場店／三島店／沼津バイパス店／焼津登呂田店／新静岡センター店／静岡本店／大仁店／藤枝瀬戸新屋店／函南店／富士中央店／富士本町店／本店●すみやMEDIA MAX　三島店／静岡平和町店／袋井店●すみやMUSIC INN　SBS通り店／伊東店／掛川店／御殿場店／沼津バイパス店／焼津登呂田店／清水春日店／大仁店／池田店／藤枝瀬戸新屋店／函南店／磐田店／浜松宮竹店／浜松高台店／浜松佐鳴台店／富士宮バイパス店／富士中央店●ドリーム●ファミコンショップぱる　浅間通り店●ファミコンランド　浜北店●マツヤデンキ　MOAランド宮前店／今の浦店／西井場店／浜松浦店／豊田店●メディアポリス　掛川店／御殿場店／沼津仲見世店／沼津店／静岡千代田店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／浜北店／富士宮店／富士店／本吉原店●遠鉄百貨店●上新電機　焼津インター店キッズランド／浜松1ばん館キッズランド●榛原メディアソフトプラザ

**■山梨県**
●BANBAN　昭和店●DO　甲府店●イトーヨーカドー　富士吉田店●おもちゃのイチノセ●ハローマック　山梨櫛形店／石和店／都留店／富士吉田店●ビルフェローBee1　石和店

**■長野県**
●BANBAN　伊那店／塩尻店／塩尻北店／下諏訪店／駒ケ根店／小諸店／松本店／上田店／諏訪店／中野店／穂高店●イトーヨーカドー　塩尻店／岡谷店／上田店／長野店／南松本店●エスパ　松本店●ギャロップスター　上田店●コスモ21おもちゃコーナー●サクトーイ●ダイナマイトキャッツ　武石店●トム　神科店●ファミコンハウスBIG●ブックハウストム　松本駅前店／神科店／長野駅前店／本店●ラオックス　松本コンピュータ館●ラオックスヒナタ　須坂店●長野屋玩具店●八幡屋●平安堂　塩尻店

**■富山県**
●BANBAN　姫野店／富山南店●おもちゃのベル●三共ジョーシン(株)　富山本店

**■石川県**
●(株)金沢名鉄丸越百貨店●BANBAN　羽咋店／加賀店／金沢元町店／藤江店●COMG!　加賀店●Fammys　加賀店／井林店／金沢いろは店●おもちゃのいばやし●オモチャのとらや●おもちゃはうす　太郎と花子●キッズさくらい　羽咋ゲーム館／羽咋ジョイフル店／津幡スカール店●ムラサ　宇野気店●ヤスサキ　高浜店●三共ジョーシン　もとまち店キッズランド

**■福井県**
●BANBAN　鯖江店／種池店／敦賀店／武生店／福井東店●ヤスサキ　松岡店●宝島王国　武生店

**■岐阜県**
●BANBAN　羽島店／可児店／各務原店／高山店／瑞浪店／大垣店／中津川店／土岐店●Gパワーズ　かがしま店●イトーヨーカドー　各務原店／犬山店●ヴィーナス　大垣店●おもちゃのエリザ　森山店●おもちゃのよーちゃん●キッズクラブチャオ　領下店●ゲームセブン●ジャスコ　関店／岐阜店／新柳津店／大垣店●ジョイハートツルヤ●パソコンヤメディアチャンピオン●ヒッツ　恵那店／中津川店●ファミコンKids●ファミコンキッズ●ファミコンジャングル●マツヤデンキ　岐阜南店●文化創庫ゼロ　ALUX店／岡本店／下呂店／古川店／土岐店

**■愛知県**
●(株)コロナキャットアカデミー中川店●(株)ユーストア　上和田店／布袋店●(有)ドリームランド　パルネス店／本店／豊明店●(有)ドルフィン山本●(有)ピッコロ●BANBAN　グリーンロード店／安城店／一宮店／高蔵寺店／三好店／小橋店／常滑店／瀬戸店／大平通店／滝の水店／東海店／半田店／尾張旭店／平和ケ丘店／豊橋東店／豊橋南店／豊川インター店／豊田土橋店●Fammys　共和店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店●GROOVE　高蔵寺店／本店／ワンダ　シティ名古屋●イトーヨーカドー　安城店／刈谷店／小牧店／知多店／尾張旭店／豊橋店／鳴海店●オカダデンキ　Dランドさとう／田原店●オカダ電気　さとう本店／広小路店／曙店／東田店●オタッキー　パルコ西本店／金山店／御器所店／小牧駅前店／新瑞橋店／中村公園店／平針店／六番町店●おとわや　かりがね店●おもちゃ・キャット　半田店●おもちゃのマーチ　津島店●キッズステーション●ジャスコ　ワンダーシティ店／岡崎南店／高橋店／小牧店／新八事店／大府店／南陽店／半田店／豊橋店／豊橋南店／豊田店／名西店●すみやMUSIC INN　刈谷店／尾張旭店／豊橋高橋店／豊橋南店●たいよう　西尾店●となりのオタッキー●ドリームランド　パルネス店／豊明店●ファミコンハウスあいてむ2●ファミコンランド　西尾店●フェスタポート　鳴海店●ベストソフトタウン　名古屋店●ベスト電器　グランドタマコシ店●ボイス●ポニーランド●マジカル　平針店／黒川店／西尾店●マジカルステーション　ベル●マツヤデンキ　安城店／犬山店／高蔵寺店／山之手店／春日井店／小牧店／新瀬戸店／新端店／甚目寺店／西尾店／大府店／猪子石店／豊川店／名西店●メディアシティBOM　豊橋店●絵日記●上新電機　ひとつぎ店キッズランド●平安堂　一色店●宝島　港店／昭和橋店／尾頭橋店

**■三重県**
●(株)チェーンストアオークワ　上野店／名張店●(株)ユーストア　菰野店●(有)タキガワ●BANBAN　久居店／玉城店／志摩店／松阪南店／上野店／尾鷲店／名張店●スーパーセンターBax電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店／松阪店●WonderGOO　名張店●イノウエ●ジャスコ　ララパーク店／阿児店／伊賀上野店／玉城店／熊野店／菰野店／松阪店／新伊勢店／新久居店／新日永店／新名張店／星川店／生桑店／大安店／鳥羽店／津店／津南店／白子サンライズ店／尾平店／尾鷲店／富洲原店／鈴鹿ベルシティ店●ダイコクヤ●トイショップ　ロゴ●ドリーム●河合無線(株)　ELFA店

**■滋賀県**
●(株)ビッグバン文教　栗東店／瀬田店／南草津店／日野店／彦根店／米原店●BANBAN　栗東店／五個荘店／守山店／水口店／草津店／八日市店●WonderGOO　栗東店●ジャスコ　西大津店●ハローマック　近江八幡店／守山店／水口店●プリブ●夢工場　近江八幡店

**■京都府**
●(株)あさだ●BANBAN　亀岡店／桂店／山科店／舞鶴店●TVゲームショップ　キョウマル●イトーヨーカドー　六地蔵店●おもちゃ流通センター　福知山店●ゲームフリーク　桂店●ザウルス　桂店●ジャスコ　京都西店／洛南店／帷子の辻店●ソフトハウスアルゴ　小倉店／城陽店／八幡店●ドラゴンワールドクラブ　京都南店●ニノミヤ　京都店●ニュータイプ　花園店●はしもとや●ハローマック　黄檗店／亀岡市役所前店／新堀川店●ビ・ドリーム●ファミザウルス　山科店／上桂店／長岡店●古本市場　京都太秦店／桃山店

**■大阪府**
●(株)コムロード　シータショップ　吹田／淡路●(株)チェーンストアオークワ　泉南店／尾崎店●(株)ナカヨシ堂本店●(株)京阪百貨店●BANBAN　茨木店／羽曳野店／羽倉崎店／加美店／河内長野店／岸和田店／香里店／高石店／高槻店／高槻北店／阪南店／松原店／大阪狭山店／中百舌鳥店／柏原店／八田店／布施店／枚方ロイヤル店／箕面店／和泉店●VIDEO&GEME PABLIC●イトーヨーカドー　堺店●ウイン　和泉中央店●おもちゃのイノウエ●ギャングスター　羽曳野店／十三店／藤井寺店●ゲームゾーン　フジヨシ●ジャスコ　貝塚店／金剛東店／高見店／寝屋川店／新茨木店／新高槻店／東住吉店／藤井寺店／南千里店／日根野店／野田阪神店●スーパーポテト　なんば店●ソフトハウスMAC●ソフトハウスアルゴ　ウイングス店／くずは店／交野店／香里店／高槻店●ソフトハウスイオ●タイムス●てんとむし●トイプラザ●ドラゴンワールドクラブ　緑橋店●ニノミヤ　HOBIX／MOVE鴻池店／PCXソフト館／茨木店／高槻店／阪南店／阪和店／藤井寺店／八尾店／布施店／枚方店／箕面店●ハローマック　河内長野南バイパス店／境福田店／交野店／堺深阪店／四條畷店／樟葉店／寝屋川グリーンシティ店／寝屋川池田店／深井中町店／南茂木店／八尾萱振店／美原南店●フジランド　泉佐野店●古本市場　岸和田店／原山台店／深井店／千里丘店／泉大津店／東豊中店／富田林店／箕面店●上新電機　いずみふちゅう店キッズランド／きしわだ店キッズランド／せっつとんだ店キッズランド／とんだばやし店キッズランド／蒲生店キッズランド／平野うりわり店キッズランド●中川ムセン　千里店●遊映音書館ウイン　岸和田店／泉大津店

**■奈良県**
●BANBAN　香芝店／奈良店●おもちゃランドてんとう虫●ジャスコ　桜井店／生駒店／大和郡山店／田原本店／奈良店／奈良南店●ニノミヤ　西奈良店／田原本店／遊々店●ハローマック　橿原神宮前店／桜井店／西大和店／大和新庄店／天理店／奈良押熊店●ファミコンショップ　PAWPAW●上新電機　おしくま店キッズランド／押熊店／郡山インター店キッズランド

**■和歌山県**
●(株)チェーンストアオークワ　新宮店／田辺店／パビリオンシティ田辺店●BANBAN　橋本店／御坊店／田辺店／和歌山店●Bax　串本店●Fammys　買取館　(有)司●キャッツアイ●ジャスコ　海南店／岩出店●ニノミヤ　岩出店／橋本店／和歌山本店●ハローマック　岩出店●ファミコンハウスノリコ●斎藤玩具店●上新電機　じろうまる店キッズランド

**■兵庫県**
●(株)山陽百貨店●(株)神戸阪急●(株)星電社　姫路本店／尼崎店／竜野店●(有)ベビー玩具店●BANBAN　魚住店／綱干店／三木店／洲本店／西明石店／西脇店／太子店／砥堀店／藤原台店／南武庫之荘店／福崎店／名谷店／和田山店●Fammys　サンクス　バラ公園店／神戸北店／本店●TVゲームショップ　チャレンジャー●WonderGOO　伊川谷店／伊丹店●イトーヨーカドー　加古川店●おもちゃのキタオ●おもちゃのトントン●クオーツ　伊丹店●ジャスコ　加西店／岩端店／逆瀬川店／広畑店／新三木店／新山崎店／新洲本店／新垂水店／新赤穂店／新土山店／川西店／猪名川店／杜店／南淡路店／姫路リバーシティ店／福知山店／龍野店／高砂店●ジョイランド　丹南店●ニノミヤ　加古川店／加西店／今宿店／太子店／姫路本店／福崎店●ハローマック　伊丹店／三田店／山本野里店／藤原台店／宝塚安倉店／豊岡店●ビルフェローBee1　加古川店／小野店／西宮店／西神戸店／姫路店●古本市場　伊丹店／魚住店／西宮店／西神戸店／宝塚店／野口店●上新電機　甲子園店キッズランド●遊コン学園都市店

**■岡山県**
●(株)ミカミ　プラザ店●(株)天満屋岡山店玩具売場●(有)太陽玩具　サンモール店●(有)谷本玩具●ABCパレード　倉敷店／平島店●BANBAN　倉敷北店／津山店／邑久店●COMG!　津山店●EVE　岡南店／水島店／東倉敷店●WonderGOO　妹尾店●イトーヨーカドー　岡山店●ギャロップスター　倉敷玉島店●ゲーム天国　スマイル●コドモ館　トピア店●ジャスコ　岡山店／津山店●たかはた●トイ&ホビーいろは堂●ニノミヤ　岡山南店／岡山本店／児島店／倉敷本店●ハローマック　岡山久世店／岡山山陽店／倉敷沖新店／倉敷連島店／総社店／津山西店／東岡山店●ファソランド●古本市場　京山店／高島店／十日市店／倉敷中島店／倉敷白楽町店／倉敷堀南店／平井店／豊浜店●三井造船生活協同組合●天満屋ハピータウン久世店トイ&バラエティ●木乃美書房

**■鳥取県**
●BANBAN　吉方店／湖山店／倉吉店／米子店●ジャスコ　鳥取店／日吉津店●ハローマック　皆生店●ベスト電器　倉吉店／鳥取千代水店／米子店

**■島根県**
●(株)マイカル松江　松江サティ店●BANBAN　パワーシティー浜田店／益田店／松江店／斐川店●ジャスコ　出雲店／平田店●ハローマック　松江島大前店／島根大田店●ファミコンキッド　山代店／松江店●ベストソフトタウン　出雲店●ベスト電器　松江北店●マイカルサンイン　益田SATY店●宝島王国　松江店／出雲店

**■広島県**
●(株)フタバ図書　MEGA店／ソフトピア海田店／ソフトピア呉ゲーム館／ラフォーレ店／宮内店／広店／紙屋町店／沼田店／大竹店／東広島店／八本松店／府中店●(有)マツバランド●BANBAN　可部店／祇園店／五日市店／広店／坂店／三原店／曙店／神辺店／廿日市店／八本松店／府中サンリブ店／府中店●COMG!　本通店●おもちゃの城　きり屋●ジャスコ　広店●ハイパーブルート　五日市店●ハローマック　呉焼山店／広島吉田店／八本松店／福山松永店●ファミコンショップVIC　井原店／笠岡店／高梁店／三原駅前店／春日本店／松永店／新市店／多治米店／尾道店／木之庄店●ブルート　八幡店●ベストソフトタウン　広島店●ベスト電器　三原店／曙店●古本市場　福山春日店／福山曙店

**■山口県**
●(株)ふじもと●(株)丸和　小郡店ファション館●(株)双葉屋●BANBAN　サンパークあじす店／ときわ店／宇部店／下松店／岩国店／光店／新山口店／新南陽店／萩店／防府店／柳井店●COMG!　岩国店●CTシーモール　しものせき店●ジャスコ　安岡店／光店●スタジアム　下松店●トイフィールド　山口店●ハローマック　宇部バイパス店／下関長府店／山口大内店／長門店●ベストソフトタウン　萩店●ベストビデオ　山の田店

**■香川県**
●(有)毛利商店●BANBAN　綾南店／宇多津店／観音寺店／郡家店／香西店／香川店／志度店●EVE　宇多津アリシア店／丸亀店●ジャスコ　栗林店●ハローマック　観音寺店／善通寺店●ベスト電器　宇多津店

**■徳島県**
●(株)コムロード　シータショップ徳島●BANBAN　阿南店／国府店／三加茂店／徳島店／脇町店●BOM鳴門　黒崎店●ギャオス　本店●ジャスコ　徳島店／鳴門店●ハローマック　徳島沖浜店／徳島鴨島店／徳島川内バイパス店●マルナカビックエー

**■愛媛県**
●BANBAN　伊予三島店／宇和島店／御荘町／松前店／新居浜店／西条店／石井店／片山店●COMG!　松山南店●EVE　東石井店●クラブふぁんたじ屋●ジャスコ　松山店●ソフトワールドグランド●トイ&ホビーハローマック今治　ワールドプラザ店●ハローマック　伊予西条店／三島川之江店●ふぁんたじ屋●ベスト電器　松山本店

**■高知県**
●BANBAN　中村店／朝倉店／野市店●EVE　佐川店●おもしろランドキャンプ　中村店●ギャロップスター　高知安芸店●ハローマック　高知介良店／高知後免店／高知朝倉店／高知潮江店●ベスト電器　桟橋店

**■福岡県**
●(株)丸和　行橋サンパル●(有)ジャックス●(有)マイユウ●BANBAN　安武店／宇美店／甘木店／吉井店／戸畑店／幸袋店／行橋店／合川店／歯科大前店／上津店／千代ヶ崎店／前原店／大牟田店／田川店／田川南店／片縄店／柳川店●Bee1　BW太宰府店／JR店／ウイズユー大牟田店／甘木店／久留米南店／合川店／小郡店／曽根サティ店／津福店／徳力サティ店／二日市店／八女店●ヴィータ●キッド　豊前店●ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店●スタジアム　古賀店／高須店／筑後店／田川店／箱崎九大前店●ハイパーブルート　空港前店●ハローマック　甘木店／太宰府店／大牟田店／八女店／飯塚穂波店●ファミコンハウス　志免店／穂波店●ブックステーション　川崎店●ブルート　次郎丸店／西新店／赤間店／折尾店／前原店／中間店／直方店／東福間店／舞松原店／野間店●ベストソフトタウン　戸畑店／志免店／前原店／和白店●ベストビデオ　甘木店／香椎店／春日店／西新店／大野城店／二日市店●ベスト電器　行橋店／香春店／黒崎店／小倉店／大橋店／田川店／福岡店／片江店／穂波店／門司港店●レインボージャスコ　穂波店

**■佐賀県**
●BANBAN　伊万里店／三日月店／鹿島店／唐津店●Bee1　BW鳥栖店／上峰サティ店●ハローマック　伊万里店／佐賀南部BP店／武雄店●ビデオアメリカ　佐賀店●ファミコンハウス　武雄店●ファミコンランド宝島　若楠店●ベストソフトタウン　佐賀店／鳥栖店●ベスト電器　マルユー嬉野店

**■長崎県**
●BANBAN　佐々店／早岐店／大村店／島原店／東長崎店／南長崎店／諫早店●スタジアム　東長崎店●ハローマック　早岐広田店●ファミコンハウス　大塔店●ベストソフトタウン　対馬店●ベスト電器　壱岐店／長崎店●佐世保ゲーム館ぴゅあ　下京店●遊ING　長崎店

**■大分県**
●(株)ブックバーン　九州大在店●BANBAN　臼杵店／光吉店／佐伯店／大分店／中津店／南大分店／日田店／米良バイパス店●Bee1　大分サティ店●TVチャンプ　別府店●デルタ●ハローマック　森町バイパス店／中津店／別府店●ベスト電器　CTおおいた店／森町店／別府店●三ツ星　三重店／大在店

**■宮崎県**
●(株)寿屋　日南店●BANBAN　延岡店／花ヶ島店／恒久店／住吉店／大塚店／日向店／日南店／稗城店　ハローマック　宮崎祇園店／恒久店／江平店／小林店／西都店／都城店／都北店／日向北町店●ベストソフトタウン　宮崎店／都城店●ベストビデオ　大塚店／日南店●メディアシティBOM　江平店

**■熊本県**
●(株)寿屋　本渡店●BANBAN　宇土店／玉名店／熊本おがわ店／熊本大津店／山鹿店／出町店／植木中央店／天草店／八代大村店／尾ノ上店／流通団地店●Bee1　サンピアン店／人吉店●BOM熊本　御領店●スタジアム　東バイパス店●ハイパーブルート　熊本菊陽店●ハローマック　江津店／山鹿店／新土河原店／麻生田店●ベストソフトタウン　新市街店●ベストビデオ　鹿本店●ベスト電器　牛深店／御船店／大矢野店／本渡店／矢部店

**■鹿児島県**
●(株)寿屋　南鹿児島店●BANBAN　加世田店／吉野店／国分店／志布志店／指宿店／鹿屋店／種子島店／出水店／大口店／中山店●BOOK BOX●ゲームショップソフネット●ハローマック　加治木店／鹿屋店／出水店／上川内店／隼人店●ファミコンショップ　マリオ岩川●朝日堂

**■沖縄県**
●BANBAN　宮古店／古波蔵店／石垣店●おもちゃ流通センター　具志川店／北谷店／名護店●ハローマック　那覇小禄店●ブルート　城間店／大道店●丸亀商店

# ~~恒例~~ 64ドリーム表紙テレカ
# 応募者全員サービス!!

大好評だったゼルダテレカに続き、今回は6月号の表紙テレカを希望者全員にサービスするぞ! 2度と手には入らない限定品なので、急いで応募しよう!!

**締め切りは 6月21日(月)**
忘れずに応募しようぜ!

### 応募方法

❶800円分の未使用切手を用意しよう(テレカ代金および手数料)。

❷左下の応募券を切り取り、住所・名前・電話番号を黒か青のボールペンでていねいに記入すること(エンピツで書くのはダメだよ)。

❸80円切手を貼った封筒に❶と❷をまとめて入れ、下記のあて先まで送るのだ。

### あて先

〒102-0074
千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部 「ポケスタテレカ」係

### 応募の注意

- 応募は1人何通でもかまいませんが、必ず応募券を同封してください(コピー不可)。
- 応募は封筒1通につき1口のみです。
- 切手が800円以上入っていても差額は返却できません。また、800円に満たない場合は応募を無効とします。
- 発送は締め切りから2〜3ヵ月かかることがあります。

↓この応募券が返信用封筒に貼られるので、黒か青のボールペンでていねいに記入しよう!

**ポケスタ2テレカ 全員サービス応募券**

| | |
|---|---|
| 住所 | 〒□□□-□□□□ |
| 名前 | |
| 電話 | |

# The 64DREAM

NINTENDO64 大好きマガジン


発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642


MONOLOG <表紙の言葉>

3Dのマリオとしては、5号ぶりの登場です(3月号のスマブラのマリオは2Dでしたね)。表紙を作りながら考えたことは「任天堂の主役はやっぱりマリオやなあ」ってこと。64ドリームの表紙として座りがいいというか、どこか落ちつくんですね。というのも、マリオが表紙を飾った回数は12回。3号に1度は登場しているわけで、私にとってもつきあいの深いキャラというワケなんですね。

Cover Designer & CG 斉藤 浩一

## CONTENTS





## GAME INDEX



●=N64 ●=SFC ●=GB

※一部のゲームタイトルは仮称です

# N64新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

## General Outline

今月はこんなカンジ

### N64発売からもうすぐ3年。当初のソフト数不足は完全クリアだ

うっとおしい梅雨の季節も近いけど、5月末〜6月のN64ソフトの発売ペースは順調そのもの。6月中の発売日が決定している4タイトルの他に『バイオレンスキラー』も6月中に発売されることはほぼ間違いなさそうだ（ちなみに去年と一昨年の6月中に発売されたソフトはそれぞれ2本ずつだけ）。また夏に発売予定の『オウガ』や『電車でGO！』等々の期待のソフトも、当初予定より発売日が少々ズレこんだものの、それぞれ順調に開発が進んでいるもよう。今から夏休みが待ち遠しいよね。

## Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

### 1 『バイオハザード2』ついにN64に登場だ

以前から噂のたえなかったN64版『バイオ』がついに正式発表。PS版『2』の移植だが、64版ならではの新要素ももりこまれそうだ。もちろんカセット版ならではの読み込み時間の早さも期待できるところ。グラフィックの美しさも、より磨きがかかった感じだぞ（詳しくは10ページからの紹介記事を見て驚け！）。ちなみに別ラインで任天堂ハードの新作『バイオ』も開発中との噂もあるが…こちらはまだナゾだ。

### 2 大人のための新ソフトブランド「gemzi」に注目！

NINTENDO64というと、一般的には「子供向け」ってイメージが強いみたい（そんなことはないけどね。楽しいものは誰にとっても楽しいのだ）。そこへ登場したのが新ソフトブランド「gemzi」。今回、同社は暴力的な表現を含む作品、『バイオレンスキラー』の発売元として名乗りをあげたが、水面下で開発中の多数の作品も含めて、今後もいろんな「大人向け」の作品がgemziレーベルで出てきそうだ。

### 3 E3に合わせて日本でも発表されそうなタイトルは…

5月13日から催される世界最大規模のゲームショウ、E3。で、E3にあわせて近々日本での発売が決定しそうだと本誌編集部が予想&希望しているのが、あの『ゴールデンアイ』のシステムを使ったレア社制作の『パーフェクトダーク』。同じくレアの『ジェットフォースジェミニ』も期待できるところ。他にもいろいろ隠し玉タイトルがどっかーんと出るかもね。来月号のE3特集を楽しみに待っていてくれ。

## Coming Soon

5月22日〜6月20日

ラストレジオンUX
5月28日●6800円

NBA IN THE ZONE2
6月3日●7800円

ズール〜魔獣使い伝説
6月11日●6800円

マリオゴルフ64
6月11日●6800円

## 6月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

| 日 | 曜 | 内容 |
|---|---|---|
| 1 | (火) | SFC お絵かきロジック<br>SFC ピクロスNP Vol.2<br>SFC Wizardry Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ〜Story of Llylgamyn〜 |
| 2 | (水) | 本能寺の変、織田信長自刃（1582年） |
| 3 | (木) | 64 NBA IN THE ZONE2<br>GB あにまるぶりーだー3<br>GB 漢字BOY |
| 4 | (金) | GB カンヅメモンスターパフェ<br>GB パチンコCRモーレツ原始人T |
| 5 | (土) | 世界環境デー |
| 6 | (日) | ノルマンディー上陸作戦開始（1944年） |
| 7 | (月) | 回教の祖・マホメット没（632年） |
| 8 | (火) | シューマン誕生（1810年） |
| 9 | (水) | 蒸気機関車発明のスティーブンソン誕生（1781年） |
| 10 | (木) | 時の記念日 |
| 11 | (金) | 64 ズール〜魔獣使い伝説<br>64 マリオゴルフ64 |
| 12 | (土) | 大化の改新（645年） |
| 13 | (日) | 明智光秀没（1582年） |
| 14 | (月) | オリンピック五輪旗制定（1914年） |
| 15 | (火) | 承久の変起こる（1221年） |
| 16 | (水) | 楊貴妃没（756年） |
| 17 | (木) | GB サバイバルキッズ〜孤島の冒険者〜 |
| 18 | (金) | SFC カービィのきらきらきっず |
| 19 | (土) | 京都府開庁記念日 |
| 20 | (日) | 父の日 |
| 21 | (月) | 64DREAM 8月号発売日 |
| 22 | (火) | 日韓基本条約調印（1965年） |
| 23 | (水) | オリンピックデー |
| 24 | (木) | GB ハイパーオリンピックシリーズ トラック&フィールドGB<br>GB ワールドサッカーGB2 |
| 25 | (金) | 64 新世紀エヴァンゲリオン<br>GB スーパーブラックバス リアルファイト |
| 26 | (土) | 国際連合成立（1945年） |
| 27 | (日) | 交番の日 |
| 28 | (月) | 第一次世界大戦のきっかけ・サラエボ事件（1914年） |
| 29 | (火) | 滝廉太郎没（1903年） |
| 30 | (水) | シベリアに超巨大隕石群（50〜四方 ）落下?（1908年） |

# N64ソフト発売カレンダー（5月10日現在）

NEW!…新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥…発売日がめでたく確定したソフト。DD…64DD対応ソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

| 発売時期 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 発売日 | 価格 | 本誌掲載ページ（左） | 本誌掲載ページ（右） |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5月 | ラストレジオンUX | 格闘ACT | ハドソン | 5月28日 ♥ | 6800円 | 33 | 123 |
| 6月 | NBA IN THE ZONE2 | SPT | コナミ | 6月3日 ♥ | 7800円 | 47 | 125 |
| | ズール～魔獣使い伝説 | RPG | イマジニア | ◆6月11日 ♥ | ◆6800円 | 104 | 122 |
| | マリオゴルフ64 | SPT | 任天堂 | ◆6月11日 ♥ | 6800円 | 24 | 124 |
| | 新世紀エヴァンゲリオン | ACT | バンダイ・ガイナックス | ◆6月25日 ♥ | 8800円 | 40 | 123 |
| | ◆バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION | SHT | ◆アクレイムジャパン(powered by gemzi) | 6月 | 未定 | 42 | 124 |
| | WIPE OUT64 | RAC | ココナッツジャパンエンタテイメント | ◆6月 | 7980円 | - | 125 |
| 7月 | ◆エルテイル モンスターズ | RPG | イマジニア | ◆7月9日 ♥ | ◆6800円 | 106 | 122 |
| | 実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮） | SPT | コナミ | ◆7月29日 ♥ | ◆7800円 | 36 | 125 |
| | NEW! LODE RUNNER 3-D | PUZ | バンプレスト | 7月30日 ♥ | 6800円 | 44 | 124 |
| | オウガバトル3 Person of Lordly Caliber | SLG | ◆任天堂 | ◆7月 | 未定 | 18 | 124 |
| | 64花札～天使の約束～ | TAB | アルトロン | 7月 | 未定 | 49 | 125 |
| 8・9月 | HYBRID HEAVEN | RPG | コナミ | ◆8月5日 ♥ | 7800円 | 46 | 122 |
| | NEW! インターナショナルラリーチャンピオンシップ64（仮） | RAC | イマジニア | 8月6日 ♥ | 6800円 | 102 | 125 |
| | シャドウゲイト64 | ADV | ケムコ | ◆9月末 | 6980円 | 48 | 123 |
| 夏 | バーチャルプロレス2～王道継承～ | SPT | アスミック・エースエンタテイメント | 夏 | 未定 | - | 125 |
| | 忍たま乱太郎チャレンジパズル64 | PUZ | カルチャーブレーン | 夏 | 未定 | - | 124 |
| | レブ・リミット | RAC | セタ | 夏 | 未定 | - | 125 |
| | 電車でGO！64 | ETC | タイトー | 夏 | 未定 | 38 | 126 |
| | 爆ボンバーマン2 | ACT | ハドソン | ◆夏 | 未定 | 30 | 123 |
| | PDウルトラマンバトルコレクション64 | SLG | バンダイ | ◆夏 | 6800円 | - | 124 |
| 99年 | 飛龍の拳スタジアムリアルバージョン（仮） | 格闘ACT | カルチャーブレーン | 99年 | 未定 | - | 123 |
| | フライトシミュレーター（仮） | SLG | ビデオシステム | 99年 | 未定 | - | 124 |
| | 64ウォーズ | SLG | ハドソン | 99年予定 | 6800円 | - | 124 |
| | TONIC TROUBLE | ACT | Ubiソフト | 99年内 | 未定 | - | 123 |
| 未定 | ウルトラドンキーコング（仮） | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 122 |
| | コンカーズクエスト（仮） | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 122 |
| | カービィ64（仮） | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 122 |
| | NEW! スター・ウォーズ エピソード1/レーサー（仮） | RAC | 任天堂 | 未定 | 未定 | 16 | 125 |
| | スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮） | SHT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 124 |
| | ゴルフ（仮） | SPT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 125 |
| | MOTHER3（仮） DD | RPG | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 122 |
| | スーパーマリオRPG2（仮） DD | RPG | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 122 |
| | スーパーマリオ64-2（仮） DD | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 123 |
| | ゼルダの伝説DD（仮） DD | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 123 |
| | シムシティー64 DD | SLG | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 124 |
| | キャベツ（仮） DD | SLG | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 124 |
| | F-ZERO X DD（仮） DD | RAC | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 125 |
| | マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮） DD | ETC | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 126 |
| | マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮） DD | ETC | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 126 |
| | マリオアーティスト タレントメーカー（仮） DD | ETC | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 126 |
| | マリオアーティスト サウンドメーカー（仮） DD | ETC | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 126 |
| | ファイアーエムブレム64（仮） DD | SLG | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | - |
| | NEW! バイオハザード2（仮） | ADV | カプコン | 未定 | 未定 | 10 | 123 |
| | ウルトラベースボール実名版64 | SPT | カルチャーブレーン | 未定 | 未定 | - | 125 |
| | プロ指南麻雀「兵」 | TAB | カルチャーブレーン | 未定 | 未定 | - | 125 |
| | ウィンバック | ACT | コーエー | 未定 | 未定 | - | 123 |
| | 実戦パチスロ必勝法 | ETC | サミー | 未定 | 未定 | - | 126 |
| | スーパーマン | ACT | タイトー | 未定 | 未定 | - | 123 |
| | 超時空要塞マクロスAnother Dimension（仮） | SLG | トミー | 未定 | 未定 | - | 124 |
| | ロボットポンコッツ64（仮） | RPG | ハドソン | 未定 | 未定 | - | 122 |
| | 動物番長（仮） | ETC | 開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト） | 未定 | 未定 | - | 126 |
| | 巨人のドシン1（イチ） DD | ETC | 開発/パーラム（マリーガルプロジェクト） | 未定 | 未定 | 14 | 126 |

# 読者が選ぶ期待の新作TOP20

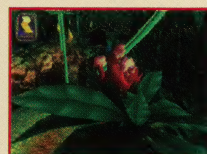
2 1 3

| 順位 | PT数 | 前号順位 | タイトル | 発売元・ジャンル・発売日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3005 | 1(→) | MOTHER 3（仮） | ●任天堂●RPG●未定 |
| 2 | 2252 | 8(↑) | ポケモンスタジアム2 | ●任天堂●ETC●発売中 |
| 3 | 1875 | 3(→) | オウガバトル3 Person of Lordly Caliber | ●クエスト●SLG●7月 |
| 4 | 1530 | 4(→) | スーパーマリオRPG2（仮） | ●クエスト●RPG●未定 |
| 5 | 1480 | 5(→) | スーパーマリオ64-2（仮） | ●任天堂●ACT●未定 |
| 6 | 1370 | 6(→) | カービィ64（仮） | ●任天堂●ACT●未定 |
| 7 | 961 | 10(↑) | 新世紀エヴァンゲリオン | ●バンダイ・ガイナックス●ACT●6月25日 |
| 8 | 863 | 9(↑) | ファイアーエムブレム64（仮） | ●任天堂●SLG●未定 |
| 9 | 806 | 11(↑) | マリオゴルフ64 | ●任天堂●SPT●6月11日 |
| 10 | 545 | 16(↑) | ウルトラドンキーコング（仮） | ●任天堂●ACT●未定 |
| 11 | 530 | 13(↑) | ウィンバック | ●コーエー●ACT●未定 |
| 12 | 526 | 14(↑) | F-ZERO X DD（仮） | ●任天堂●RAC●未定 |
| 13 | 515 | 18(↑) | 爆ボンバーマン2 | ●ハドソン●ACT●夏 |
| 14 | 428 | 初 | 実況GIステイブル | ●コナミ●SLG●発売中 |
| 15 | 424 | — | シムシティー64 | ●任天堂●SLG●未定 |
| 16 | 388 | — | おねがいモンスター | ●ボトムアップ●SLG●発売中 |
| 17 | 346 | 17(→) | スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮） | ●任天堂●SHT●未定 |
| 18 | 295 | — | マリオアーティスト サウンドメーカー（仮） | ●任天堂●ETC●未定 |
| 19 | 291 | 19(→) | バイオレンスキラー | ●アクレイムジャパン(powerd by gemzi)●SHT●6月 |
| 20 | 255 | 初 | HYBRID HEAVEN | ●コナミ●RPG●8月5日 |

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、—は前回20位圏外のタイトル。
集計期間…3月21日～4月4日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

## 今月のお言葉

『ポケスタ2』発売に伴い大幅ランクアップ！でも『MOTHER3』の人気は不変だ。

というわけで、今月も『MOTHER3』の人気は相変わらずで、堂々の1位。また、めでたく発売日が決定した『エヴァ』と『マリオゴルフ64』がそろいぶみでランクアップ。両作ともサンプルロムが編集部に到着、実際にプレイすると、かなりいいデキだったぞ。大期待して発売を待っていてくれ。他に目立った動きとしては、海外のネットサイト情報ながら、少しずつその雰囲気が明らかになりつつある『ウルトラドンキーコング』の大幅ランクアップだ。

完全3Dに生まれ変わったとはいえ、シリーズ作品に一貫しているあのおもしろさは不変とみた。期待！

◀『ドンキー』といえば年末発売が恒例。てことは発売は今年末？来月号ではどっと新情報をお伝えできそうだぞ

## コレが売れてるN64ソフトTOP10

オリコン調べ／実質集計期間…99年4月5日～99年5月2日

| 順位 | PT | 前号順位 | タイトル | 発売日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 14127 | 初 | ポケモンスタジアム2 | 99/4/30 |
| 2 | 8782 | 3(↑) | ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ | 99/1/21 |
| 3 | 7860 | 2(↓) | ポケモンスナップ | 99/3/21 |
| 4 | 4453 | 1(↓) | 実況パワフルプロ野球6 | 99/3/25 |
| 5 | 2106 | 4(↓) | マリオパーティ | 98/12/18 |
| 6 | 913 | 初 | 実況GIステイブル | 99/4/28 |
| 7 | 886 | 5(↓) | ピカチュウげんきでちゅう | 98/12/12 |
| 8 | 837 | 7(↓) | 人生ゲーム64 | 99/3/19 |
| 9 | 810 | — | マリオカート64 | 96/12/14 |
| 10 | 800 | 8(↓) | ゼルダの伝説時のオカリナ | 98/11/21 |

※PTは集計期間内の推定売り上げ本数です（単位/10本）

## PICK UP! 実況GIステイブル

プレイヤーは調教師となって厩舎を運営、一生懸命お馬さんを育てるのだ。名馬をたくさん世に送り出し、レースでどんどん勝とうぜ。GB版で育てた馬のデータも、64に持ち込めるぞ。

## 好きなゲームキャラクター TOP50

5月号読者アンケートより

マリオ、ゼルダに惜敗!!

| 順位 | PT | キャラクター |
|---|---|---|
| 1 | 759 | リンク |
| 2 | 745 | マリオ |
| 3 | 241 | ピカチュウ |
| 4 | 234 | カービィ |
| 5 | 193 | パワプロ君 |
| 6 | 134 | ルイージ |
| 7 | 118 | ネス |
| 8 | 110 | ヨッシー |
| 9 | 87 | フォックス・マクラウド |
| 10 | 52 | どせいさん |
| 11 | 50 | 矢部君 |
| 12 | 43 | サムス・アラン |
| 13 | 34 | キャプテン・ファルコン |
| 14 | 33 | クッパ |
| 15 | 30 | ワリオ |
| 16 | 29 | シーク |
| 17 | 26 | スコール・レオンハート |
| 18 | 24 | ドンキーコング |
| 19 | 23 | ゼルダ姫 |
| 20 | 20 | プリン |
| 21 | 19 | ゴエモン |
| 22 | 18 | ジェームス・ボンド |
| 22 | 18 | パワプロの犬 |
| 24 | 17 | エポナ |
| 25 | 16 | キノピオ |
| 26 | 15 | ニャース |
| 27 | 14 | ボンバーマン |
| 27 | 14 | マロン |
| 29 | 13 | ミュウ |
| 29 | 13 | ミュウツー |
| 31 | 12 | サスケ |
| 31 | 12 | ジョゼット |
| 31 | 12 | スライム |
| 31 | 12 | チョコボ |
| 31 | 12 | ヒトカゲ |
| 31 | 12 | フィン |
| 31 | 12 | フシギダネ |
| 31 | 12 | マルス |
| 39 | 11 | 大豪月 |
| 39 | 11 | ダイジョーブ博士 |
| 39 | 11 | ファルコ・ランバルディ |
| 39 | 11 | コダック |
| 39 | 11 | ライチュウ |
| 44 | 10 | くにおくん |
| 44 | 10 | ゼニガメ |
| 44 | 10 | ソニック |
| 44 | 10 | バンジョー |
| 48 | 9 | 天海きいろ |
| 48 | 9 | シレン |
| 50 | 7 | 猪狩君 |

### 読者があげたキャラ数は600以上！

集計が大変でした…とそれはさておき、「リンク❤❤」とか「マリオ❤」とか、❤マークがたくさんアンケートハガキにちらばってて、集計中に❤で目がチカチカ（笑）。思い入れのあるキャラを1人だけにしぼりこんで書く時のその気持ち、分かります。で、ちょうど2年前に本誌で発表したキャラランキングではぶっちぎりで1位だったマリオが、リンク（当時は6位）に今回は王座を譲り渡す結果となりました。

▶人気キャラの夢の競演『スマブラ』登場のキャラは全て20位内にランクインだ

### 作品シリーズ別キャラ人気ランキング

| 順位 | PT | 作品シリーズ |
|---|---|---|
| 1 | 942 | スーパーマリオ |
| 2 | 894 | ゼルダの伝説 |
| 3 | 490 | ポケットモンスター |
| 4 | 308 | 実況パワフルプロ野球 |
| 5 | 234 | カービィ |
| 6 | 180 | MOTHER |
| 7 | 116 | ヨッシー |
| 8 | 114 | スターフォックス |
| 9 | 80 | ファイアーエムブレム |
| 10 | 72 | ファイナルファンタジー |

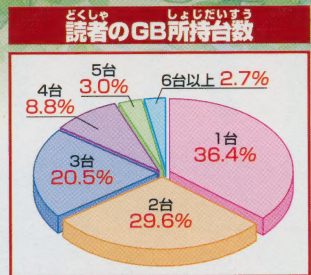
▲マリオ兄弟が力を合わせれば『ゼルダ』にも勝つ！兄弟は仲良くするべし!?でも『スマブラ』のオープニングは…

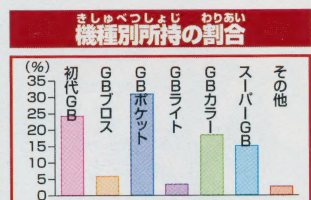
## GB本体・機種／色別所持ランキング

5月号読者アンケートより

| 順位 | PT | 機種 |
|---|---|---|
| 1 | 1852 | 初代GB（グレー） |
| 2 | 991 | スーパーGB |
| 3 | 503 | GBポケット（緑） |
| 4 | 376 | GBポケット（黄） |
| 5 | 372 | GBポケット（黒） |
| 6 | 328 | GBカラー（クリアパープル） |
| 7 | 319 | GBカラー（クリア） |
| 8 | 288 | GBカラー（青） |
| 9 | 272 | GBポケット（グレー） |
| 10 | 269 | GBカラー（パープル） |
| 11 | 260 | GBポケット（赤） |
| 12 | 238 | GBポケット（銀） |
| 13 | 200 | その他 |
| 14 | 164 | GBポケット（ピンク） |
| 15 | 157 | スーパーGB2 |
| 16 | 140 | GBポケット（金） |
| 17 | 132 | GBライト（金） |
| 18 | 125 | GBブロス（緑） |
| 19 | 124 | GBライト（銀） |
| 20 | 112 | GBカラー（黄） |
| 21 | 92 | GBブロス（黒） |
| 22 | 88 | GBカラー（赤） |
| 23 | 72 | GBブロス（クリア） |
| 24 | 64 | GBブロス（黄） |
| 25 | 60 | GBブロス（赤） |
| 26 | 51 | GBポケット（クリアパープル） |
| 27 | 36 | GBブロス（白） |

### 読者のGB所持台数

1台 36.4%
2台 29.6%
3台 20.5%
4台 8.8%
5台 3.0%
6台以上 2.7%

▲全体の6割強が2台以上のGBを所持。ちなみに最高所持台数は34台！コレクターだね

### 機種別所持の割合

▲機種別だけでみると、限定モノも含めてカラーバリエも多いGBポケットが所有率1位だ

初代GB発売から10年。公式には27種のバリエーションがあるんだ。ところで最下位のGBブロス(白)は、今や生産中止となっている。ちなみに編集部では自分で色を塗ってオリジナルGBを作ることが流行中。やっぱ人と差をつけたいもんね（注:壊れる恐れもあるから、なるべく真似しないでね）。

◀ポケモン3周年記念のGB。ポケモンセンター限定だ。本誌読者プレゼントでも出したけど、希望者超多数！

GB機種・色別ランキングのアンケート選択項目にGBポケットのクリアパープルが入っていませんでした。ごめんなさい！なので左のランキングは機種と色を記入してくれた方のみの集計結果です。

## コレが売れてるGBソフト TOP10

オリコン調べ／実質集計期間99年4月5日～5月2日

| 順位 | PT | タイトル | 発売日 |
|---|---|---|---|
| 1 | 22531 | ポケモンピンボール | 99/4/14 |
| 2 | 3504 | パワプロクンポケット | 99/4/1 |
| 3 | 2708 | ポケモンカードGB | 98/12/18 |
| 4 | 2385 | 遊★戯★王 デュエルモンスターズ | 98/12/17 |
| 5 | 2107 | ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド | 98/9/25 |
| 6 | 1447 | ポケットモンスター ピカチュウ | 98/9/12 |
| 7 | 1371 | ビートマニアGB | 99/3/11 |
| 8 | 1217 | ハムスターパラダイス | 99/2/26 |
| 9 | 1065 | 女神転生外伝 ラストバイブルII | 99/4/16 |
| 10 | 864 | ゼルダの伝説 夢を見る島DX | 98/12/12 |

※PTは集計期間内の推定売り上げ本数です（単位/10本）

◀発売から3週間たらずで20万本以上を売り上げた『ポケモンピンボール』。また『ポケモンカードGB』『遊★戯★王』『ドラクエ』も相変わらずの人気ぶりだね。ちなみに編集部では8位『ハムパラ』が現在、大人気だよ

# BIOHAZARD 2（仮）

## 世界中を震撼させたサバイバルホラーがN64に!!

全世界で約500万本ものメガヒットを記録したタイトルがN64に完全移植！ゾンビに襲われる恐怖、迫り来るゾンビをなぎ倒す快感、謎めいたストーリーがここに再現される。

| タイトル | バイオハザード2（仮） |
| --- | --- |
| 発売元 | カプコン |
| 発売日 | 未定 |
| ジャンル | サバイバルホラー |
| プレイ人数 | 1人 |
| 備考 | 振動パック対応 |



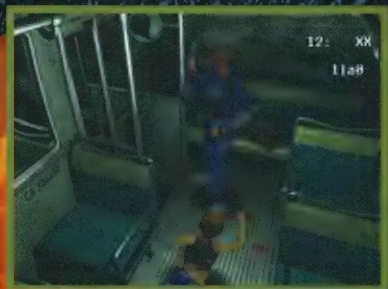


 ※画面は開発中のものです

# N64版は完全移植＋アルファ！

主な舞台となるラクーンシティの警察署。R.P.Dとはラクーンポリスデパートメントの略称だ

弾丸を撃ち込んでも這いずって襲いかかるゾンビ

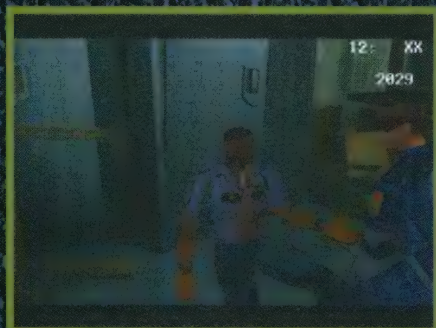
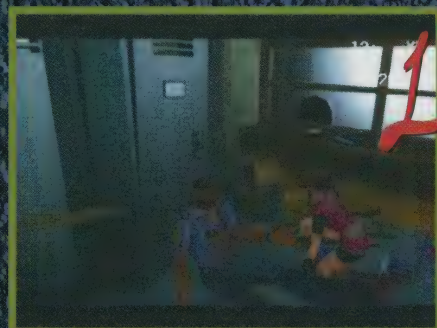
PSではCDロム2枚組で発売された『バイオ2』は、CGムービーを含んだ大容量のゲームだ。しかし、CDロムに比べてはるかに容量の小さいカセットであるN64に完全に移植される。しかも、「ファミ通」に掲載された岡本氏（カプコン常務取締役開発本部長）の話によると、「プラスアルファのつなぎの部分はフラグシップでシナリオを書いてます」とのことだが…。もちろんPS版の隠しシナリオも遊べるらしい。

限られた弾丸で危機を乗り切らねばならない

# ザッピングシステムも健在

ゲームには「レオン」と「クレア」という2人の主人公が登場し、それぞれのストーリーが用意されている。プレイヤーが「レオン表」のシナリオで、レオンとなってプレイしている時、見えないところではクレアが行動している。その見えないクレアの行動を、今度は「クレア裏」というシナリオで体験することができるわけだ。

オープニングで出会い別行動を余儀なくされるつまり2人の行動を、同時間軸でそれぞれの視点で楽しめるのだ。しかも「表」で取った行動は「裏」に影響を与えるザッピングシステムを採用。例えば、「表」で取ったアイテムが「裏」では無くなっていたり、「表」で倒しそこなったゾンビが「裏」で生きていたりするわけだ。

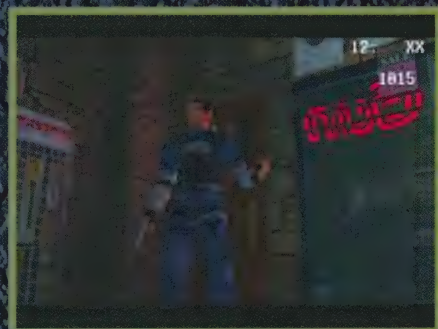
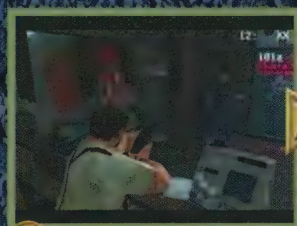
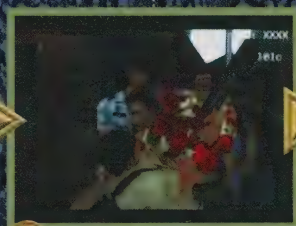
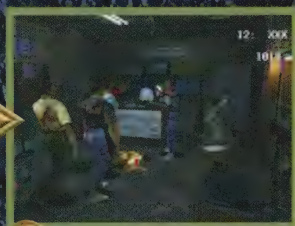
レオン表 → クレア裏

クレア表 → レオン裏

「レオン表」で警察官マービンに出会うレオン。「クレア裏」では、クレアはマービンに会わない

「クレア表」だと、クレアがマービンに会い、その裏のレオンはマービンに出会うことはない

## Leon・S・Kennedy

### レオン・S・ケネディ

ラクーンシティ周辺で頻発する猟奇事件に興味を持ち、好んでR.P.D.に配属を志願した新人警察官。正義感が強く行動力もあるが、時間にはとことんルーズ。着任初日から、日没後に出勤するという大遅刻をかまして事件に巻き込まれる。

1998年7月。ラクーンシティ周辺で人間が食い殺されるという連続猟奇事件が発生した。警察は特殊部隊S.T.A.R.S.を送り込み、事件は解決する。が、多数の犠牲者をだした事件にも関わらず、真相は報告されなかった。それから2カ月後、ラクーンシティに奇病が発生する。皮膚のかゆみ、発熱、意識の混濁。2カ月前の事件の原因である「悪魔のウィルス」が街全体に蔓延したのだ。通信が途絶え、外部との連絡が取れなくなったラクーンシティにゾンビと化した市民が人肉を求めて徘徊する。そして、何も知らない2人の主人公が街にやってくる…。

シティに到着したときには、すでに市民の大半がゾンビ化していた。そして銃砲店に逃げ込んだレオン

正常な人間に会えたが…

ゾンビに襲われる銃砲店の店主

こうなったら倒すか、逃げるか…

ゾンビの死体を横目に見つつ走るレオン

簡単には死んでくれないゾンビ。弾が切れたら…

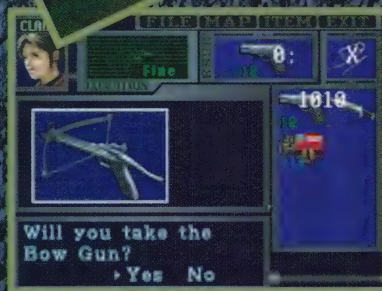
表シナリオではクレアも銃砲店に

青い血!? N64版は設定で変えられるのだ

警察官もゾンビ化してしまっている

クレアだけが入手することのできるボウガン

警察所内もゾンビだらけだ。幸いなことに、彼らには銃器を使おうという意志は持っていないようだ

Claire.Redfield

## クレア・レッドフィールド

勝ち気で向こう見ずな性格のバイク大好き女子大生。兄のクリスはラクーン市警特殊部隊S.T.A.R.S.に所属している。その兄の消息が2カ月前に途絶えてしまったため、ラクーンシティの連続猟奇事件との関連を危惧し、ひとりで街に乗り込む。

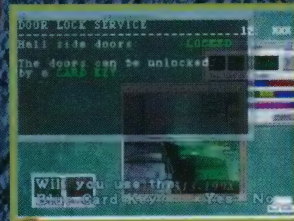
# 迫り来る恐怖。それがサバイバルホラー

**ゾンビ**
ウィルスに侵されて、ゾンビと化した人間。意識はなく、動きは緩慢。露出度の高い女性のゾンビもいるが、内臓まで露出している

サバイバルとは生き残ること。その時に持っているもの、及び現地で調達したものを利用して生き延びることだ。たとえどんなに強力な銃を持っていても、弾丸がなければ意味がない。傷つき倒れそうになっても、医療品がなければ治療もできない。だが、モンスター達は容赦なく人肉を求めて襲いかかってくる。そんな状況の中で、街から脱出しなければならないのだ。舞台となるのはラクーン市警の警察署内。そこには数多くの謎めいた仕掛けが用意されている。その謎をひとつひとつ解きあかしていく頭脳も要求されるのだ。忍び寄る恐怖。扉の向こうにある未知の恐怖に対しどれだけ平常心を保てるか…。君の心臓は耐えられるだろうか？

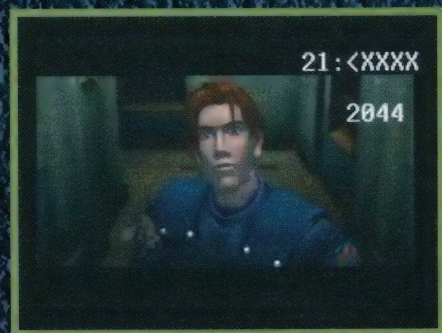
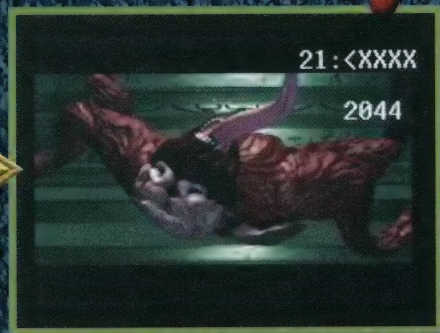
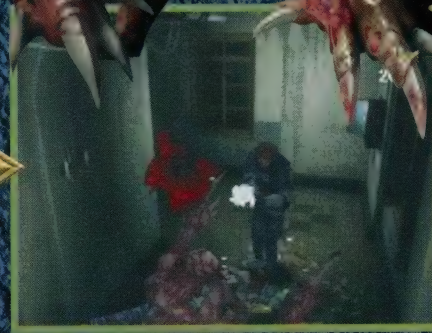
**ケルベロス**
ウィルスに侵されたゾンビ犬。俊敏な筋肉を持ち、すばやい攻撃を仕掛ける

ハンドガンの弾を入手

体力回復のグリーンハーブ

アイテムを使って扉を開く

# CDロム2枚分がカセットに！ムービーまで！

本作は、昨年末にPS用ソフトとして発売された同名タイトルの移植作だ。PS版はCDロム2枚組で、その容量はかなりのもの。さらに、数多くのCGムービーも挿入されている。CGムービーは、ポリゴンキャラを動かすリアルタイムムービー（『ゼル伝』などに見られる）と違い、かなりの容量を必要とするため、N64のカセット方式では不可能だと思われていた。しかし、今回編集部に届いた画面を検証すると、なんとCGムービーらしき場面があるではないか！下に紹介している画面は、レオンが強敵リッカーと遭遇する場面だ。このシーンはPS版でCGムービーとして挿入されている。画面を見ると、レオンもリッカーもポリゴンで作られたようには見えず、CGムービー時の特徴である画面幅の上下カットが行われている。本当にCGムービーなら…とてつもない偉業だぞ。

**リッカー**
ゾンビが突然変異して生まれた異形の怪物。発達した筋肉を持ち、瞬発力と、高い攻撃力を持つ。4本足歩行、脳の露出が特徴的だ

床に滴り落ちる血液を発見し、不審に思い天井を見上げるレオン。その顔は瞬時にこわばる

天井には舌なめずりをするリッカーが張り付いている。このシーンはCGムービーだと思われる

ムービーが終わるとリッカーとの戦闘に。運が悪ければ一撃で首を切り落とされることもあるのだ

初披露!! 64DD同時発売予定？ソフト

# 巨人のドシン1（イチ）

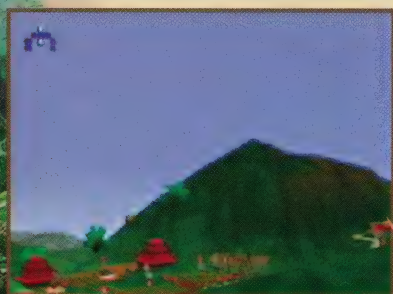
| タイトル | 巨人のドシン1（イチ） |
|---|---|
| 発売元 | 未定 |
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| 容量 | 未定 |
| ジャンル | アゲ・サ・ゲーム南国風 |
| プレイ人数 | 1～2人用 |
| 備考 | 64DD専用ソフト |

## 画面写真大公開!! パーラム（マリーガルプロジェクト）が暴挙にでた？ ハードはまだでもゲームはできた！

### ゲームの流れ

◆夜明けの海の向こうに浮かび上がるシルエット。これが『巨人のドシン1』の舞台となる南の島の遠景だ。はるか遠く、南洋のどこかに存在するであろう孤島。この島で、いったい何がはじまるというのだろう？　それはともかくとして、どんな島なのかもう少し近寄って見てみよう

◆島の人々は、家を建て、畑を耕し、集落を形成し…といった具合に日々の生活を営んでいる。この写真では東南アジア風の建物が確認できる。次ページの写真では、風車やだんだん畑などの風景も見ることができる。シミュレーションゲーム的に、文明が発展していく要素もあるのだろうか？

のどかだなあ～

◆山あり谷ありの起伏に富んだ地形をもつ島。人々は慎ましやかな生活を送っている。だが、この島に何かが起ころうとしている…

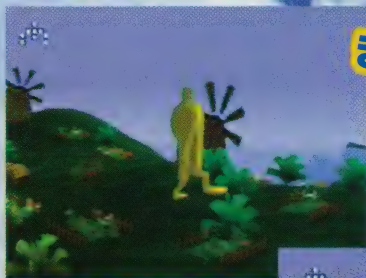
平和な楽園生活…だが!!

### 我慢できずにドシンと公開

本誌読者が今一番知りたいこと、それは「64DDっていつ発売するの？」という疑問に対する答えでしょう！　それはずばり……わかりません（申し訳ない！）。なにしろ同時発売が予定されている『巨人のドシン1』を制作しているパーラムのスタッフですら「64DDいつ出るの～？　教えて！　本郷さん」と叫ぶ日々なのだ。しかし、いつ発売できるかわからないという逆境のなか、パーラムはやってくれました。現在『巨人のドシン1』はマスターアップ直前。ハードの発表を待ち切れず画面写真を公開しちゃいました！

## 黄色い巨人出現!!

島民の運命やいかに…！

# 巨人はひたすらに大きくなっていく
# 人々の愛と憎しみを受けて…

まだ小さいけど…

➡巨人といっても、最初はまだあまり大きくない。とりあえず広大な島をドシンドシンと歩き回って、人々がどんな暮らしをしているか観察してみよう。あ〜早くビッグになりて〜

ドシンドシンドシン…

➡足元では人間が畑仕事をしているし、建築物もある。もし、つまづいて倒れたりしたら、大変なことになってしまいそうだ。気をつけよう

結構大きくなってきたんじゃない?

⬆いつのまにやらこんなに成長。まだまだ大きくなる!?

⬆見上げてみればこんなに大きい！

## 大きな力を体験しよう！

突如として海から出現した黄色い巨人、それがプレイヤーの『巨人のドシン1』の中での姿だ。巨人が島に上陸する。そこでは人間たちが平和に暮らしている。プレイヤーは巨人の大きな力を利用して、島に山や川を作ったり、家や木を運んだりして人間たちの生活を助けてあげることができるのだ。もちろん、巨人の力は使いようによっては、人間の生活を、めちゃくちゃに破壊することもできる。人間に感謝される巨人になるか、憎まれる巨人になるかはプレイヤーの遊び方次第。こんな人間たちの感情を体に受けることによって、巨人はどんどん大きくなっていくのだ。

おいおいデカすぎだよアンタ！

画面に入らないよ！

## ゲーム史上最大のキャラに!!

## 早くも続編情報!?『巨人のドシン』Black OR Whiteバージョン(仮)とは?

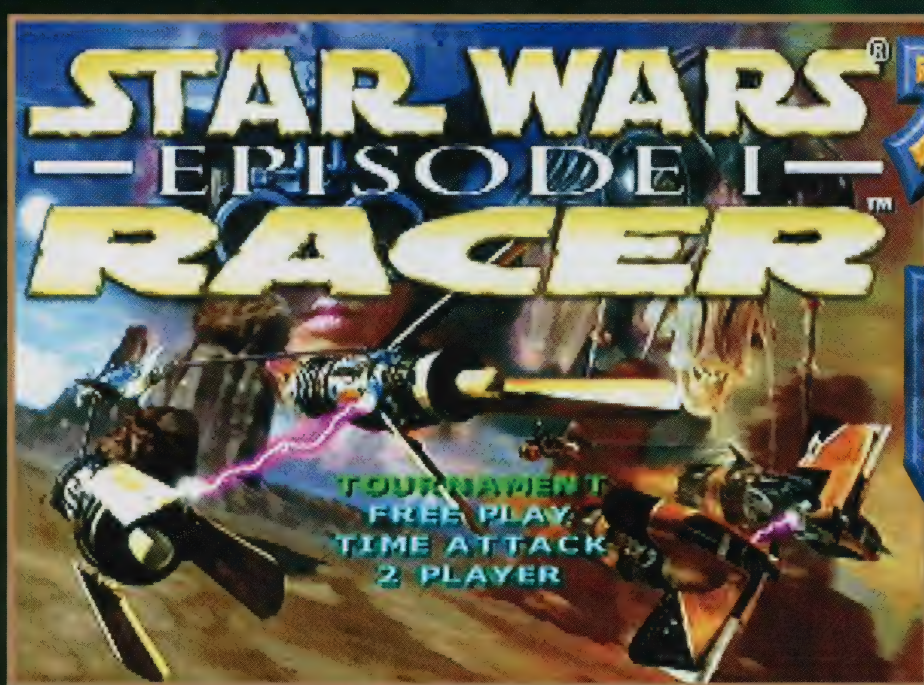
### 64DD書き換え機能を利用?

ある日A君は“64DD書き換え機(仮)”のある近所のお店へ行きました。『巨人のドシン1』のディスクを続編に書き換えてもらうためです。驚いたことに店頭には『巨人のドシン1』の続編として『Blackバージョン(仮)』と『Whiteバージョン(仮)』の2つのソフトが用意されていました。そして、“一度どちらかのバージョンに書き換えると、もう一方のバージョンでは遊べなくなります”との注意書きが…。A君は悩みます。「うーん、僕はどっちで遊ぼうかな?」。以上の話は現在パーラム及びマリーガルが理想とする続編構想。はたして実現する可能性は?

⬆64DD書き換え機能が実現するかはまだ未定。これが実現しないと続編も実現しない

## 『巨人のドシン1』連動企画
## 「巨人島からの手紙」もよろしく!!

今月のとじこみ付録は、もう見てくれただろうか? その名も「巨人島からの手紙」。『巨人のドシン1』のディレクター・飯田和敏さんが作り出してきたゲームの世界観を絵物語にしてお届けする、新連載だ。本誌のページでは伝え切れない『巨人のドシン』情報も隠されているかもしれないので、見逃せないぞ！ 連載は6カ月の予定。毎号ページ端に応募券のようなものがついてくるが、全回分そろえると嬉しい特典がありそうだ。大切に保管しよう。

➡64DDが発売されるその日まで、こいつを読んで耐えるのだ！

# スター・ウォーズ エピソード1 レーサー（仮）

| | |
|---|---|
| タイトル | スター・ウォーズ エピソード1/レーサー（仮） |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | レース |
| プレイ人数 | 1〜2人用 |

## エピソード1のレースゲームなのだっ！

この夏には日本でも公開される予定の「スター・ウォーズ エピソード1　ファントム・メナス」。「はやく見たい〜」なんて、楽しみにしてる人も多いんじゃないだろーか。その映画の中に登場するレースシーンを再現したのがこのゲームだ。ちょっと変わった形の「ポッドレーサー」を操って、いろんな星をレースをしながら渡り歩いていくゲームなわけだ。それじゃ、これからこのゲームを紹介していくぞ！

なんか競技場っぽいコース

え？どっちが前かって？

### これがポッドレーサーだっ！

というわけで、これがポッドレーサー。画面左にあるのがエンジン。で、ケーブルでつながってるのがコクピット。つまり、昔の馬車のように2基のエンジンでコクピットを引っ張るしくみなのだ。

自分でマシンをつくれるといいのにな〜

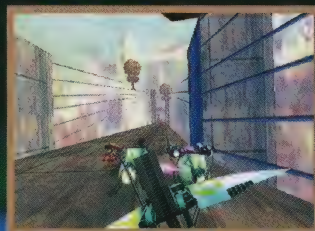
つまりエンジンがあるほうが前なのね

# いろんな星でレースをしよう!

さて、レースというからには当然走るコースがあるわけだ。もちろん、スターウォーズのゲームだけに、いろんな星から星へとレースをしながら渡り歩くことになるわけだけど、どれもこれもひとクセありそうなコースばっかり。おまけに1周が4分もかかるというでっかいコースばっかりだからもうたいへん！さらにコースの中にはトラップまでしかけてあるってんだから一大事！でも、ここでがんばって勝てば賞金が手に入ってポッドレーサーを改造できちゃう！がんばって勝ってみれ～！

## こんなコースがあるぞっ!!

コースがある星はいろいろ。氷の惑星から水の惑星、あげくのはてには映画でもおなじみの砂漠の惑星「タトゥーイン」でもレースができちゃったりするわけなのだっ！こりゃもうたいへん！

なんか建物の中のようだけど、どんなコースなんだろ？

このロープはまさか！電流爆破デスマッチ！？（違うって）

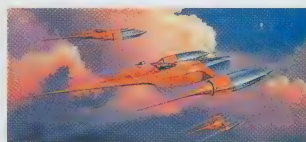
# ゲームもいいけど映画もねっ!!

## スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス

今回の「エピソード1」は、前の3部作よりもずっと昔のお話。あのダースベーダーの子ども時代から始まるお話だ。前作の主人公、ルークの父親だったアナキン・スカイウォーカーがどうしてダースベイダーになってしまったのか？とか、オビ=ワン・ケノービやヨーダは若い頃どんな人だったのか、これをみたらわかるはず！

というわけで、エピソード1！後ろにいる人はおなじみのヨーダさんですな

後ろが「スター・ウォーズ」に出てきたオビ=ワン・ケノービ。若い！

「エピソード1」には、このゲームに出てくるような「ポッドレーサー」が登場するらしいんだけど、それ以外にもこんなメカが出てくるぞ！もー見るからにかっこよさそうだよね！

これはいろんなところで見かける写真だよね。よく見ると影がダース・ベイダーに…

「スター・ウォーズ エピソード1」は 7月10日から

| タイトル | オウガバトル3 |
| --- | --- |
| 発売元 | 任天堂（開発:クエスト） |
| 発売日 | 7月予定 |
| 価格 | 未定 |
| 容量 | 320M |
| ジャンル | シミュレーションRPG |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | バックアップカートリッジ |

Person of Lordly Caliber

**主人公マグナスは、幼なじみのユミル王子と別れて士官学校に入学。卒業後、南部軍に配属され、南部の反乱に巻き込まれていく…という、物語のプロローグを先月号で紹介した。今月は、プロローグ第2話の最後に登場した、「異国の騎士」の一団について、まずは紹介しよう。彼らは『伝説のオウガバトル』で活躍した勇者達なのだ。彼らと出会い、運命は流れていく…。**

## ゼノビアからの使者達

パラティヌス王国南部軍に士官候補生として配属されたマグナス。訓練として、山賊と魔獣の掃討を命じられるが、そこにいたのは組織された反乱分子だった。南部を視察に来たユミル王子を襲撃しようとする反乱分子の計画を知ったマグナス達は、王子救出に向かう。無事に王子を救出することができたが、ユミルと共にいた中央騎士のレイドは、捕らえた反乱分子を殺そうとする。その時、どこからともなく異国の騎士の一団が現れ、反乱分子を助けて逃げていった。その「異国の騎士」達の正体をここで紹介しよう。知っている人も多いだろうが…。

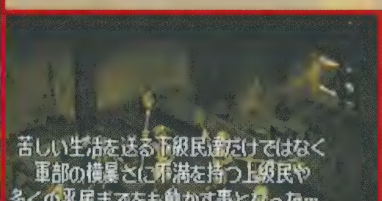
⬆反乱分子「奸人のクァド」を、中央騎士レイドが殺そうとしたときに異国の騎士が止めに入る。彼こそがクアス・デボネアである

⬆クァドの縄を解いてあげている謎の少女とは、プリーストのアイーシャだ

⬆背後から現れ中央騎士ジールの肩をたたく、ゼテギネアの勇者、デスティン・ファローダ

⬆妖術士サラディンのスタンスローターで、マヒしている間に逃走する一団

⬅あっと言う間に去っていったデスティン達。レイドとジールがあわてて後を追うが…。後に捕まったとされる首謀者は公開処刑されるが、その真相には疑念が残る

➡公開処刑という恐怖により反乱を押さえ込もうとする中央政府の思惑とは裏腹に、あちこちで反乱が激化する。否応なくマグナスも巻き込まれる…

ゼノビアの反乱軍を指揮し、神聖ゼテギネア帝国を倒した青年。『伝説のオウガバトル』の主人公である。ゼテギネア大陸の派遣をねらっていると噂されるローディス教国の実態を知るために、属国であるパラティヌスに訪れた。が、パラティヌスでは無名の戦士である。

### デスティン・ファローダ 27歳

アイーシャ・クヌーデル
19歳
神聖ゼテギネア帝国に母を殺され、アヴァロン島の教会に隠れていたが、ゼノビアの反乱軍に参加した。ロシュフォル教大神官の娘で、慈愛の精神と厚い信仰を持ち、周囲に癒しを与え続けている。人を傷つける事はまれだが、プリーストとしての能力は非常に高い。
ギルバルド・オブライエン
52歳
ゼノビアの反乱軍に参加した戦士。元ゼノビア王国魔獣軍団長をつとめたこともあり、あらゆる魔獣達と心を通わせることのできる一流のビーストテイマーである。かつて領民の命を救うために、あえて汚名をかぶる屈辱に耐えていた事もある。
クアス・デボネア
32歳
かつては神聖ゼテギネア帝国で四天王と呼ばれた将軍だったが、ゼノビアの反乱軍に参加した。剣技にたけた屈強な戦士で、礼を尽くして主に仕える騎士道精神を持ち合わせている。現在は、デスティンに対し、主というよりは志を同じにする仲間として一緒に行動している。
非常に能力の高いゴエティックで、師は神聖ゼテギネア帝国を築いた魔導士ラシュディ。多くの民衆を犠牲にするやり方に反発してラシュディから離反したため、兄弟弟子のアルビレオの手により石像にされていた。が、デスティンに助けられ、ゼノビア反乱軍に参加した。
サラディン・カーム 61歳

# 精霊を召喚する力の結晶 エルムペドラ

ゲームスタート時の士官学校修了式で、守護を望んだ神と同じエレメント(属性)の「ペドラ」が与えられる。これは、戦闘時に、各属性の精霊を呼び寄せて敵を攻撃するための特殊なアイテム。エルムペドラの発動命令は介入コマンドの3番目に位置し、戦闘が長引いたり大きなダメージを受けたりすると、介入ゲージが多めに溜まって発動できるようになる。戦況によっては、序盤から使うこともできるが、その威力は主人公の能力次第で、レベルが上がれば威力も大きくなる。ペドラは、フィールドに入った時点ではいつでも使える状態にあるが、一度使用すると、次に使用するまでには数日間のチャージが必要となる。

◆ゲームスタート時点で、無条件に手に入るペドラ。全部で6種類のペドラがあり、残りもどこかで入手することができる

◆フィールドに入った時点ではいつでも発動できる状態にあるペドラだが、一度使うとそのペドラは数日間のチャージを必要とする

## 風の精霊

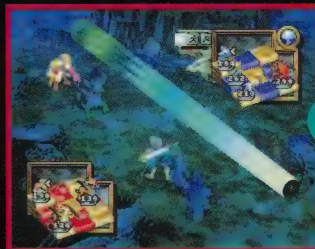
サンダーバード

◆戦闘中に風の精霊サンダーバードを召喚する

◆光の中からサンダーバードが飛びだし…

◆敵に大きなダメージを与える

## 水の精霊

フェンリル

◆発動すると、一条の光とともに精霊が出現

◆狼のような水の精霊フェンリルが飛びかかる

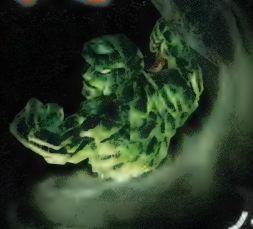
◆通常攻撃では与えられないダメージを与える

## 炎の精霊

サラマンダー

◆炎属性のペドラを発動すると…

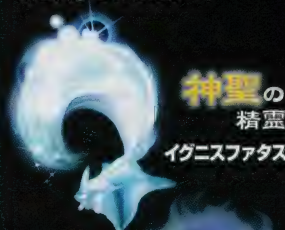
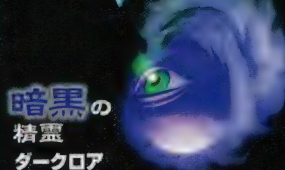
◆炎の精霊サラマンダーが現れる

## 大地の精霊

ノーム

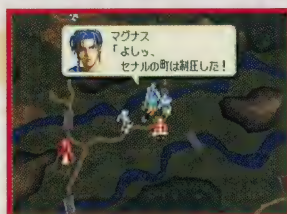
◆大地の精霊はゴーレムのような姿をしている

◆力強く敵を殴りつける大地の精霊ノーム

### 神聖と暗黒

神聖と暗黒のペドラは、スタート時点では選択できない。一体いつ入手できるのか…。

神聖の精霊 イグニスファタス

暗黒の精霊 ダークロア

# フィールドにおける拠点の解放と制圧

戦闘を行うフィールドマップには、町や砦などの拠点が点在している。拠点では、体力・疲労度の回復などができるので、拠点を解放（制圧）しつつユニットを進軍させるのが定石。敵軍統治下の拠点に自軍ユニットが入れば、その拠点は自軍統治下に置かれることになる。が、ユニットと拠点の相性によって、「解放」か「制圧」かの違いが生じる。拠点に入った部隊と、住民が解り合えないと、敵軍と同様に制圧されたと思われてしまうのだ。

◆住民と解り合えなければ、拠点の制圧になってしまう

◆各拠点には、人口と数値化したモラルが設定されている

## 解放と制圧の違い

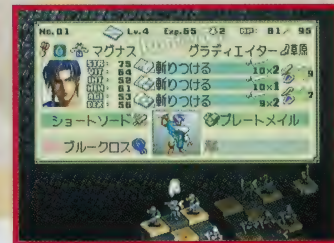
モラルの低い拠点にはアラインメントがカオスのユニットを、モラルの高い拠点にはロウのユニットを向かわせると、めでたく拠点解放となる。解放と制圧の違いにより、ストーリー等に変化が現れるかどうかは今のところわからない。『伝説のオウガバトル』にあったカオスフレーム（住民との理解度を表したゲージで、ストーリーにも影響を与えた。本作には存在しない）のような役割を果たすのかもしれないが…。

◆『伝説のオウガバトル』では、ロウのユニットなら歓迎されたが、今回は必ずしもそうではない

◆人口が多い拠点を統治下に置くほど、マップクリア時に多くの軍資金とソルジャーが得られる

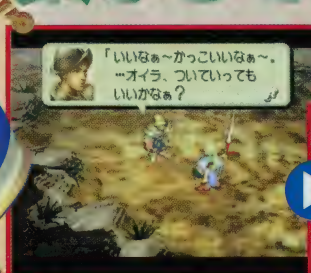
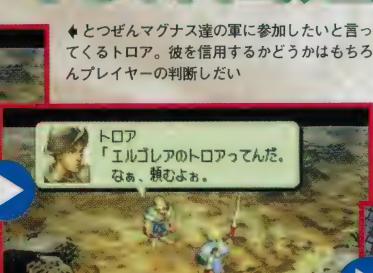
## アラインメントの変化

アラインメントとは、ロウ（L）・ニュートラル（N）・カオス（C）の3種類で性格を大まかに表しているもの。簡単に言えば、ロウは秩序正しく、カオスは混沌、ニュートラルは中間だ。各キャラクターのアラインメントは、戦闘に参加するたびに少しずつ変化する。自分よりもレベルの高い敵を倒せばロウに、自分よりレベルの低い敵を倒せばカオスに近づき、ロウの敵を倒せばカオスに、カオスの敵を倒せばロウに近づいていく。

◆戦闘終了時に、アラインメントの変化も数値で表示される。数値が高いほどロウに近づく

◆名前の左側にある天秤状のものがアラインメントの表示。戦闘を重ねることで変化していくのだ

## 集まってくる仲間達

シナリオの途中には、マグナスの進む道に共感し、プレイヤーの返答次第では、仲間になってくれるイベントキャラが存在する。1人で参加する者、メンバーを連れてくる者…。ここで紹介するトロアもそのひとり。陽気な彼は単独でやってくるのだ。

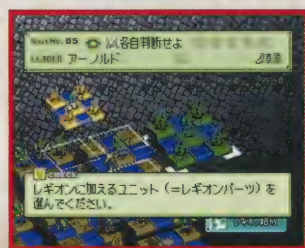
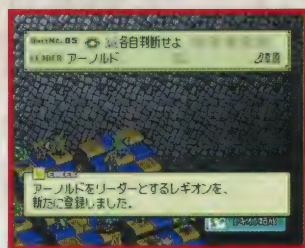
◆とつぜんマグナス達の軍に参加したいと言ってくるトロア。彼を信用するかどうかはもちろんプレイヤーの判断しだい

◆選択を迫られるマグナスの同僚レイア。罠かもしれない…、とか思う人はもちろん「ダ・メ・よ」を選択だ

◆仲間になってくれたトロア。彼は、序盤では得難いクラス、ファランクスなのだ。防御力が高いので、早速ユニットに組み込んで前線で活躍させよう

### 屈強なファランクス

### トロア・タイトン 16歳

◀ほとんど強引にマグナスの軍についてくる明るい少年。普段はややのんびりな口調で頼りなさそうな印象だが、その打たれ強さは常人のレベルを越えている。長い槍と、大きな盾で武装した重戦士で、前衛に配置すれば、防御の要として活躍してくれることだろう。

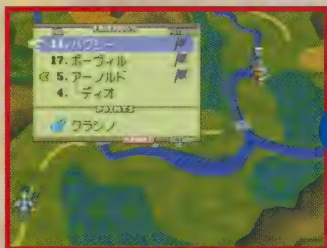
# これが楽しい！ユニット編成の攻略

フィールドマップのクリア条件は、基本的に敵本拠地の制圧。でも、敵本拠地にたどり着く前の戦闘でヘロヘロになったままボス戦に突入するわけにはいかないだろう。ユニット内のメンバーが戦死したりしていたら、メンバーの補充などをしておきたいところだ。そんな時は、拠点を解放して、その拠点上である程度の編成ができる、ということを以前にも紹介した。さらに、レギオンが編成できるようになったら、拠点上で戦況に合わせたレギオンの編成をしてみよう。

◆レギオンのリーダーを含んだユニットをレギオンコアと呼ぶ

◆最大5ユニットからなる連隊＝レギオンを結成する事ができる

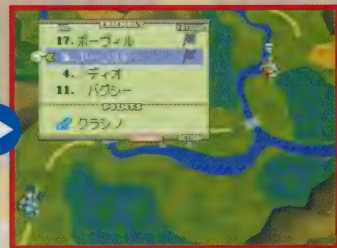
## 戦況に合わせたレギオン結成やレギオンの増減

大所帯でフォーメーションを組んで移動するレギオン（複数のユニットで編成された連隊）は、ユニット単体が移動するよりも移動時間がかかる。そのため、すばやく作戦を展開したい場合などには、レギオンによる行動が適さない事もある。その場合、レギオンリーダーとなれるキャラクターを含んだユニットと、レギオンに編成したいユニットを別々に目的地へ派遣し、拠点上でレギオンを編成するという戦法がよいだろう。とくに、レギオンの移動力が著しく低下する橋や峡谷（道が狭い場所はとくに移動力が落ちる）が多いマップではお勧めの戦法だ。

◆レギオンは少数の方が移動力が高い

◆レギオンが多いほど包囲能力などが高くなる

◆個々のユニットが別々に目的地に集合する

◆拠点上でメニューを呼び出して選択する

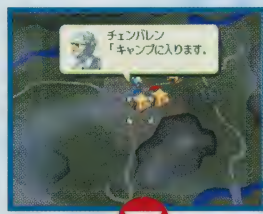
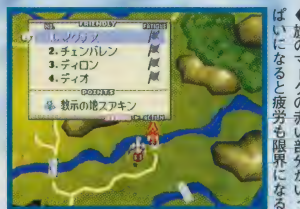
◆すると拠点上でレギオンを編成できる

◆この戦法の方が移動時間がかからない

## 疲労度の蓄積と回復

ユニットは、移動したり、戦闘したりする事で疲労度が蓄積する。疲労度は、拠点で駐留したり、キャンプをする事で回復できるが、疲労度が限界に達すると強制的にキャンプに入る。キャンプ中に敵と遭遇してしまうと、ユニットは寝ている最中なので、目をさますのに時間がかかり、戦況が不利になってしまう。フィールド上では、ときどき疲労度をチェックしておこう。

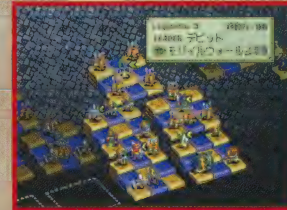
◆疲労が限界に達すると強制的にキャンプに入ってしまう

◆キャンプ中に戦闘にはいると、寝たままなのだ

◆旗のマークの赤い部分がいっぱいになると疲労も限界になる

## レギオンとソルジャー

結成できるレギオンの数は、レギオンコアのソルジャーの人数分。レギオンコアに4体のソルジャーがいれば、レギオン最大数の5ユニット（コアを含む）のレギオンが結成できる。

## レギオンの移動力

レギオンの移動力は、連隊が大きくなればなるほど低下する。下の写真のように、レギオンの移動力は編成画面で確認できるので、見比べればわかるだろう。慣れるまでは、比較的レギオンの増減などをしなくてもいいぐらいの、3ユニット程度のレギオンが扱いやすいだろう。

◆人数が足かせとなって、移動力がかなり低下してしまう

◆初めのうちは、3ユニット程度のレギオンが扱いやすい

# ドラゴン系キャラクターの進化系統

ドラゴン種族は、ドラゴンの幼生「ドラゴンパピー」に始まり、成長によってクラスチェンジしていくクラス。通常のクラスチェンジと異なり、キャラクターのエレメントにより成長するクラスがほぼ決まっている。ドラゴンパピーのエレメントが「風」ならば、転職はサンダードラゴン、ケツアルコアトルに限定される。人形クラスのゴーレムも、パラメータ条件を満たし、特定属性の攻撃を受けると一定確率で変容するという特殊なクラスだ。

| 幼生 | 第1段階 | 第2段階 |
|---|---|---|
| ドラゴンパピー（ドラゴンの幼生） | サンダードラゴン（雷竜） | ケツアルコアトル |
| | レッドドラゴン（炎竜） | フレアブラス |
| | アースドラゴン（地竜） | ザッハーク |
| | ブルードラゴン（水竜） | ヒドラ |
| | プラチナドラゴン（聖竜） | バハムート |
| | ブラックドラゴン（暗黒竜） | ティアマット |

## ドラゴンパピー

ドラゴン系キャラの起点となるドラゴンの幼生。幼生とはいえ、その力は並の大型魔獣に匹敵する。攻撃方法は肉弾攻撃の「噛み付く」。

## レッドドラゴン

炎の属性を備えたドラゴン。後衛に配置すると、体内に宿る炎の力で広い範囲に効果のあるファイアーブレスを吐く。

## サンダードラゴン

風の属性を備えたドラゴン。風の力を身にまとい、後衛配置では広範囲に効果のあるサンダーブレスを吐くことができる。

## アースドラゴン

大地の嘆きを呼び、広範囲に効果のあるアシッドブレスを吐く、大地のドラゴン。前衛、中衛では肉弾攻撃の「噛み付く」。

## ブルードラゴン

水の属性を備えたドラゴン。三態の水（氷・水・水蒸気）を操り、広範囲に効果のあるコールドブレスを吐くことができる。

## ゴーレム

人間の手によって作られた粘土の守護神像。堅い身体を持ち、肉弾攻撃に対する耐久力が高い。前衛では「ぶん殴る」を3回行使する。

 Illustration by Toshiaki Kato

# マリオゴルフ64™

| タイトル | マリオゴルフ64 |
| --- | --- |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 99年6月11日 |
| 価格 | 6800円 |
| ジャンル | スポーツ |
| プレイ人数 | 1〜4人 |
| 備考 | 振動パック、64GBパック対応 |

『マリオゴルフ64』を開発しているのは、キャメロットという会社（詳しくは83ページからの特集を読んでね）。実はキャメロットはPS版で大ヒットした『みんなのゴルフ』を開発した会社なんだ。『マリオゴルフ64』の面白さもうなずけるよね。それではそろそろナイスショットといきますか!!

## 止められない面白さ!!ゴルフゲームの決定版だ

発売よりも一足お先に編集部に届いた『マリオゴルフ64』のサンプルロム。実際に遊んだ感想は、「もう最高!!」。ゴルフゲームって、1人でコツコツとボールを打っていく、わりと地味な印象があったけど、さすがにマリオのゴルフゲームは従来のゴルフゲームとは全くちがう。ゴルフゲームとしての出来の良さはもちろんのこと、ゴルフの事を全然知らないお母さんや子供でも、とっても楽しく遊べるのだ。このゲームを遊んでゴルフが好きになったら、今度は本当のゴルフにもチャレンジしてみたらどうかな。

### 全部で17人のプレイヤーが選べるぞ

『マリオゴルフ64』で使えるキャラは全部で17人。最初は4人しかいないんだけど、キャラゲットでキャラを増やしたり、ある条件を満たすと、キャラが登場するぞ。また『マリオゴルフGB』で育てたキャラをダウンロードして遊ぶこともできるのだ。

ここの3人はある条件を満たすと登場するぞ。いま必死でその条件を調べているので、もうちょっと待っててね。

ここにはキャラの名前や球筋、ドライバー（※1）での飛距離が表示されている。特長をよく見極めてから選ぼう。

ここには8月発売予定の『マリオゴルフGB』で育てたキャラが入るのだ。

### 1人から4人までいろいろ遊べるのだ

| 1人の場合 | 2人の場合 | 3〜4人の場合 |
| --- | --- | --- |
| ☆トーナメント | ☆ストローク | ☆ストローク |
| ☆キャラゲット | ☆マッチプレイ | ☆スキンズマッチ |
| ☆リングショット | ☆スキンズマッチ | ☆クラブスロット |
| ☆スピードゴルフ | ☆クラブスロット | ☆パターゴルフ |
| ☆ストローク | ☆パターゴルフ | |
| ☆パターゴルフ | | |
| ☆トレーニング | | |

### コントローラの操作はとっても簡単

**スタートボタン**
画面をポーズ。いろんなメニューが表示される。

**Rトリガーボタン**
ボールの落ちる地点を表示。

**Cボタンユニット**
プレイするホール数やベットの設定。地形の確認。ブーイング。

**3Dスティック**
ショットの方向とクラブの種類を変更。

**Aボタン**
ショット。決定。

**Zトリガーボタン**
ショット時のショット位置（ボールにある赤い点）や全体マップ表示（＋Rトリガーボタン）。

**Bボタン**
ショットの変更。
ノーマル／パワーショット（通常）。
ノーマル／アプローチ（※2）ショット（グリーン近く）。
ショート／ミドル／ロングパット（パッティング（※3）時）。

### ゴルフ用語の基礎

（※1）ドライバーとは1番ウッドの別称で最も飛距離の出るクラブ。もともとはパーシモン（柿の木）を使ったものが主流であったが、最近はほとんどが金属（チタンなどの合金）でできている。

（※2）アプローチとはグリーン（ピンが立てられた芝生が短く奇麗に刈り込まれたところ）に向って打つ近距離（大体100ヤード以内）のショット。いろんな打ち方があって、高い弾道でダイレクトにピンを狙うロブショット、低い弾道で転がすランニングショット、2／3打って、1／3転がすピッチショットなど状況に応じて使い分けるのだ。もちろん『マリオゴルフ64』でも打ち分けが可能だ。いかにピンに近づけるかが勝負のポイントになるぞ。

（※3）グリーン上でパター（パッティング専用のボールを転がすためのクラブ）を使い、カップに向かってボールを転がすこと。

（※4）規定打数より1打少ない打数でカップにボールを入れるとバーディー。多いとボギー。

（※5）パーとはそのホールの規定打数のこと。

# 簡単には遊びきれない楽しいモードを紹介だ!!

## MODE トーナメント

いろんな参加者と18ホールでスコアを競うモード。ここでもらえる「バーディー(※4)バッジ」や「コースゲットポイント」がたまると次のコースで遊べる。

⬆トーナメントの全成績はクラブハウスで見られるぞ

## MODE リングショット

コース上にセットされたリングを通過させながらプレイする。リングを全部通してパーであがないとスターがゲットできないのだ。6コースで全36ホール。

⬆パー（※5）5だから5打以内で終わらないとだめなの

## MODE マッチプレイ

各ホールごとに打数の少なさを競いあってポイントを取り合う。一方的に勝ち（負け）続けると、わずか10ホールで終わってしまうこともあるぞ。

⬆マリオとルイージの兄弟対決のスタートだ

## MODE スピードゴルフ

どれだけ早く18ホールをまわれるかを競うモード。プレイを終了した時点で、タイムとスコアのいい方が勝ち。60分以内でまわると記録がセーブされる。

⬆早く打たないとどんどん時計が進むのだ

## MODE ストローク

選んだコースをまわって最終的なスコアで勝負を決める。1人から4人まで遊べるぞ。スコアだけじゃなく、ドラコンやニアピンでも盛り上がろう。

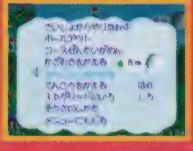
⬆始めての人にはハンデをたくさんあげよう

## MODE スキンズマッチ

マッチプレイ同様、各ホールの最小打数のプレイヤーが勝ちになるが、同じスコアのプレイヤーがいた場合はそのポイントが次のホールに持ち越される。

⬆4人で遊ぶと結構ポイントが貯まってスリリングだ

## MODE トレーニング

1人でトレーニングをするためのモード。自分の好きな（苦手な）コースを何度でも練習できるのだ。天候や風の強さ、方向も自由にかえられるぞ。

⬆納得いくまで何度でも打ち直して鍛えよう

## MODE パターゴルフ

数字とアルファベットをうまくデザインした2つ（ピーチキャッスルとルイージガーデン）の専用コースで遊べる。これだけでも充分に楽しめる面白さだ。

⬆？型のこのホールはどうやって打つのかな？

## MODE クラブスロット

スキンズマッチ形式のプレイながら、ホールごとに使用するクラブ（パター以外）をスロットマシンで決めるのだ。みんなでプレイすれば盛り上がるぞ。

⬆☆で止まるとそのクラブが使えなくなるのだ

## MODE キャラゲット

最初は4人しか使えないキャラも、キャラゲットモードで勝ち抜いていけば使えるようになるのだ。がんがん勝ち抜いてドンドンキャラをゲットしよう。ちなみに試合形式はマッチプレイだぞ。

⬆最初はストレートボールのピーチが使いやすい

⬆ひとつでも多く勝てればキャラがゲットできるぞ

## 最初から遊べるのは、この4キャラ!!

### チャーリー

**球筋**：低めのフェード
**飛距離**：210ヤード
**特長**：愛嬌あるまんまるお目めのチャーリー。ひまさえあればゴルフをしているとか。

### プラム

**球筋**：低めのストレート
**飛距離**：208ヤード
**特長**：ちょっとぶりっ子で、かわいい仕草が印象的。ゴルフはちょっとパワー不足かも。

### ベビーマリオ

**球筋**：高めのドロー
**飛距離**：215ヤード
**特長**：小さいながらも飛距離はまずまず。スコアが悪い時の仕草がとてもかわいいぞ。

### ピーチ

**球筋**：高めのストレート
**飛距離**：212ヤード
**特長**：まっすぐの素直なボールの持ち主。プレイしやすいので最初はピーチがおすすめ。

**はみだしマリオゴルフ**
一般的にゴルフで距離をあらわす時に使う単位、はメートルではなくてヤードとフィート。3フィートが1ヤード。1ヤードは約90センチだから1フィートは約30センチということだ。

# キャラゲットの最初の6キャラはこうして戦おう!!

### ルイージ
**球筋**：低めのフェード
**飛距離**：220ヤード
**特長**：フェードボール（※6）で攻めてくるルイージだが、1打目のミスがやや多い。パーであがるホールが多く、バーディーは少ない。バーディーをたくさんとって確実に勝とう。

### ヨッシー
**球筋**：ふつうのストレート
**飛距離**：230ヤード
**特長**：1打目や2打目でのミスが多いが、必ず3打目でピン側まで寄せてくるので油断しないように。パーで引き分けて、バーディーラッシュで寄り切ろう。

### サニー
**球筋**：高目のドロー
**飛距離**：240ヤード
**特長**：パワーショットを使ってガンガン強気で攻めてくる。ロングホール（※7）もほとんど2打で乗せてくるが、短いパットを結構はずしてくれるので戦いやすい。

### ワリオ
**球筋**：低めのフェード
**飛距離**：250ヤード
**特長**：見かけはワイルドだが、ゴルフは堅実。ボギーはほとんど打たないので、確実にパー以上であがること。後半ミスが多くなるのであきらめずに最後までがんばろう。

### ハリー
**球筋**：高目のドロー
**飛距離**：260ヤード
**特長**：理にかなった堅実なプレイスタイル。ショットが安定しているが、ハッとするようなショットも少ない。後半調子をあげてくるのでリードしてても油断禁物。

### マリオ
**球筋**：高いドロー
**飛距離**：270ヤード
**特長**：豪快なドロー（※8）ボールが印象的だ。アイアン（※9）の切れ味も抜群で、ほとんどのホールをバーディであがる。ミスをしてもパーであがるので、その時にバーディーを取れば勝てる。

## 一体どんなコースで遊べるのかな？

最初に遊べるのは、キノピオランドだけ。でも実は全6コース108ホールもあるのだ。全部のコースを登場させるためには、かなりの「コースゲットポイント」が必要だけど、トーナメントで優勝すれば、たくさんのポイントがもらえるし、何度でも遊べちゃうから平気だね。

砂漠に囲まれたヘイホーデザート。正確なショットが要求される

フルーツタップリのヨッシーアイランド。なんかおいしそうだね

落ちたらOB（※10）のテレサバレー。こりゃきついわ

マリオキャラが登場するマリオスター。本当に見事なコースだ

## ゴルフ用語の基礎

（※6）ボールが左方向に飛び出し、右方向に戻ってくる打ち方。まっすぐ飛び出して右方向に曲がる打ち方はスライスという。

（※7）パー（規定打数）が5以上のホールのこと。パー4はミドルホール、パー3はショートホールという。ちなみにパー5のホールを3打であがる事をイーグル、2打であがることをアルバトロス（あほうどりの意味）といい、これはプロの世界でもほとんど見られないすごいスコアなのだ。

（※8）ボールが右方向に飛び出し、左方向に戻ってくる打ち方。飛距離がでるので、プロはこの打ち方をする人が多い。まっすぐ飛び出して左方向に曲がる打ち方はフックという。

（※9）木でできたクラブ（ウッド）に対して、金属でできたクラブのこと。飛距離や目的に合わせて、ロングアイアン（長距離用）、ショートアイアン（短距離用）、ウエッジ（アプローチ用）などがある。

（※10）アウトオブバウンズ（コース外の意味）の略。1打加えて打ち直しとなる（実質的には2打罰となる）。実際のコースには白杭があり、その杭を越えるとOBとされる。

**はみだしマリオゴルフ**
最初の4キャラの中でのおすすめはピーチだが、ヨッシーをゲットできたらヨッシーでプレイしてみよう。操作しやすいし、飛距離もあるので、多くのロングホールでイーグルも可能だ。

# この8つポイントを意識すればショットは完璧!!

## POINT 1 状況を理解しよう!

⬆この場合はフォローで打ち下ろし。小さいクラブを選ぼう

ここにはパー数、ピンまでの残り距離、高低差が表示されている。ポイントは高低差だ。打ち上げ(UP)ならば飛距離の出るクラブを選ぼう。

## POINT 2 球の方向を意識しろ!

常に平らな場所から打つとは限らないのがゴルフ。ストレートボールを打つヨッシーでも、爪先上がりだと（画面上）ボールが左に、爪先下がりだとボールが右に大きく曲がる。そのため実際の飛距離はかなり落ちてしまうのだ。ヨッシーで練習するとわかりやすいぞ。

⬅このまま打つと左に飛ぶ。ピンの位置に合わせろ

⬅左に曲がるのでピンの右側を狙って打つように

## POINT 3 風の強さと方向をよめ!

⬆9メートルのアゲンスト（※11）。ヨッシーだと2番手は飛距離の出るクラブが必要だ

風のよみ方はこのゲームを制する上で非常に大きなポイントだぞ。ただこれは実際に様々のケースで打ち込んで練習するしかないのだ。トレーニングモードでがんがん鍛えよう。

## POINT 4 ショットを打ち分けろ!

状況に応じてBボタンでショットを打ち変えよう。勝負どころならパワーショットも必要だ。ドッグレッグ（※12）のコースなら飛距離のないキャラでも2オンが可能かも。いろいろ試してみよう。

➡ここは思い切ってパワーショットで勝負だ

## POINT 5 地形は必ず確認しろ

Z+Rで全体画面をチェックしたら、ショットの前には必ずRでボールの落ちる場所の状況を確認しよう。もしフェアウエイ（※13）が狭くラフ（※14）やバンカー（※15）があれば手前を狙う方がベターだ。またグリーンをねらう場合は、グリーンの傾斜も頭にいれておかなければいいショットは打てないぞ。

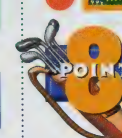
⬆こんな場合は迷わず短めのクラブを選ぼう

⬆グリーンの傾斜も意識してピンを狙おう

## POINT 6 ショット位置は大事

通常はボールの真ん中にあるショット位置（赤い点）は、Zを押しながらのショットで自由に変えられる。特にアプローチの時にこの打ち分けは有効だ。転がりの多い低めのボールは上を、上に上がる高いボールを打ちたければボールの下をねらって打ち込もう。

## POINT 7 力加減を考えろ その1

パワーゲージの見方はこうだ。Aを押すとバーが右から左に移動。再度Aを押すと止まり、その位置で力加減が決まり、カーソルが左に移動する。さらにAを押しミートカーソル内で止まればショットは成功だ。ただこの大きさは状況によって変化するので注意が必要だぞ。細かいことだが、ミートカーソルの中心をはずすと飛距離が落ちる。ちなみに左にはずすとスライス系、右だとフック系のボールになる。このことを念頭において自由自在にボールをコントロールできれば、もうプロ級の腕前だぞ。

## POINT 8 力加減を考えろ その2

右の画面の数値はボールに伝わるパワーのこと。50だと半分しか伝わらないので、飛距離は半分になってしまう。バンカーやラフでは大きめに打とう。

⬅この状態だと倍ぐらいの力で打たなきゃ届かない

### ゲームボーイカラー専用ソフト『マリオゴルフGB』は今夏登場!!

『マリオゴルフ64』とつなげて遊べるGBカラー専用ソフト『マリオゴルフGB』もキャメロットによって開発中なのだ。ポイントはGBカラーの能力を最大限生かすために、カラー専用となったこと。さらに従来のゴルフゲームにはなかった「シナリオモード」があることだ。シナリオモードは、ゲームをクリアするころには、いっぱしのゴルフ通になっているというすごいモードなのだ。こちらも発売がとっても楽しみだね（83ページからの特集にも紹介記事があるよ）。

⬅さすがにマリオは何をさせてもうまいんだよね

⬅もちろんゴルフゲームとしてのできもばっちりだ

## ゴルフ用語の基礎

（※11）正面からの風だとアゲンスト、後ろからの風だとフォローという。どちらもかなり飛距離に影響を与える風だ。
（※12）犬の足（ドッグレッグ）のように、コースの途中から右や左に曲がったコース。
（※13）ホールの大部分に広がる芝生の部分。
（※14）フェアウエイやグリーンの周囲にある芝生が長く茂った雑草地帯のこと。ディープラフはさらに長い草が茂った場所のこと。
（※15）フェアウエイやグリーンのまわりにある砂場のこと。ボールが砂にめり込んだ状態を目玉といい、この場合ほとんど飛距離は期待できず、出すだけで精いっぱいだ。

はみだしマリオゴルフ　ゴルフではピンの距離までが遠い人から打っていくのだ。またそのホールで一番スコアがよかった人はオナーと呼ばれ、次のホールで最初に打つことになるのだ。

あまりおすすめはしないが、キャラゲットやトーナメントでショットを失敗した時に「ちゅうだんする」にしてセーブし、「つづける」にすると第1打目からもう一度打ち直せるのだ。

# キノピオランド徹底攻略

『マリオゴルフ64』で最初から遊べる入門用のコースがこのキノピオランド。緑に囲まれたきれいな山間のコースだ。入門用といっても、ただ打っているだけで簡単に攻略できるほど甘いわけではない。

前のページで説明した全てのポイントをショットの度に意識しながらコースに臨もう。ここでしっかりプレイになれて、さらに難しくなる新たなコースにチャレンジしてみよう。

1打目は280Y付近の木を避けて手前に楽に打てばいい。グリーンは奥に下っているのでピン横に付けるとやっかい、手前から攻めよう。

グリーンがバンカーに向かって下っており、右からの風の時はバンカーに入りやすいので注意。打ち下ろしなので少し弱めに打つこと。

かなりの打ち下ろしで、フォローで飛距離のあるドローボールなら1打でグリーンにのる。ふつうに打つならバンカーを避けて右が安全。

飛距離のあるキャラを使い、1打目でバンカーを超えれば2打でグリーンにのる。3打でいくなら打ち上げの分飛距離の出るクラブで。

打ち下ろしのミドルだがフォローでも1打でのせるのは難しい。無難に2打でのせよう。グリーンはバンカー方向に下っている。

打ち下ろしのホールだが手前に池があり、クラブは変えない方が無難。グリーンは2段で、同じ段にのせないとバーディーほとんど無理。

1打目は小山に届かないよう飛距離は230Y以内に抑えよう。ピンが手前の時、2打目はバンカーを避けて右からフックでせめよう。

まっすぐなロングホール。フォローならヨッシーでも2打でグリーンにのる。まっすぐ打てるかどうかがカギ。グリーンはほぼ平ら。

池に向かって下っているので、1打目の狙い目は右バンカー先の250Y付近。もし2打目が斜面からだと左方向に飛ぶので注意のこと。

250Y打てれば1打でグリーンにのる。ヨッシーだと狙い目は左から4本目と5本目の木のあいだ。ここに打てればうまく木を抜けるぞ。

1打目を左のラフや斜面に落とすと、2打目が難しいので右が狙い目。ただし250Yで正面のバンカーに入るので飛距離を考えて打とう。

距離の出るキャラなら楽勝で2打でグリーンにのるが、フェアウエイにある微妙な傾斜でボールの飛ぶ方向が変わるので要注意のこと。

やや打ち上げになっておりフルショットの自信がなければ飛距離の出るクラブが無難だ。グリーンは奥が高いのでやや強めに打とう。

280Y打てれば正面の池を越えられる。風を頭にいれて強気でいくなら狙ってみよう。無難にいくなら池の左、弱気なら池の手前かな。

260Y打つとフェアウエイを突き抜けてラフに入るので注意が必要だ。左の木を越えても傾斜になっているので、バンカー左がベスト。

230Y付近の木の手前に止めるのが無難だが、280Y打てると転がって残りは150Y前後。グリーンへの打ち上げは大きめのクラブで。

一見簡単そうだが、グリーンが見えないし、グリーンの奥行きもないので結構難しい。距離のあるクラブを選んで余裕を持って打とう。

小川に向かって下っており、斜面からの2打目は小川に落ちやすい。狙い目はフェアウエイ右の250Y付近の平らなところのみだ。

# ノコノコパーク徹底攻略

コースゲットポイントを50ポイント獲得すると遊べるようになるのがノコノコパーク。こちらも緑豊かな山間コースだ。見た感じはキノピオランドに似ているが、微妙に難易度が上がっている。具体的には、フェアウエイやグリーンでのアンジュレーション（うねり）が大きくなっており、フェアウエイではより正確な方向性が、グリーン上ではより微妙な力加減が要求されている。

バンカー手前なら220Y付近、奥なら280Y打って平らな所から2打目を打ちたい。グリーンは奥に下っているので手前からせめよう。

斜面に止めると難しいので230Y付近の平らなところに打って3打目勝負。280Y以上打って、下の段のフェアウエイ左なら2オン可能。

200Y以上打つと落とし所が狭く難しい。2打目は爪先下がりで、ボールが右に飛ぶので、グリーンの左から飛距離の出るクラブで打とう。

打ち上げのショートホール。飛距離の出るクラブかパワーショットで打とう。グリーン右が下がっており横につけた方が打ちやすいぞ。

フェアウエイ左の林に打ち込むと2打目が難しくなるので要注意。グリーン手前のバンカーが気になる時は奥から大きめでせめよう。

250Y付近が狭くなっているが、1打目を280Y打ってフェアウエイセンターに落とせば2オン可能だ。3打目勝負なら小川の手前に止めよう。

1打目はとにかくバンカーに入れない事だけを心がけよう。グリーンは左が下がっているのでピンの右に打てばピンにからみやすい。

池越えのきれいなショートホール。ピンが手前でも無理せず、奥に大きめに打っていこう。池に入れると1打加えて池の手前から打ち直し

小川の左は2打目が狙いやすいが、1打目のショットが難しい。バンカー越えになるが、小川の右の230Y付近の平らなところがベストだ。

まっすぐ260Y打つとバンカーに入ってしまうぞ。コース左はOBではないがディープラフがあるので2オンが難しい。フックに注意しよう。

280Y打てればバンカーを越えられるが、バンカー手前が無難。ただし、どの場所で2打目を打っても微妙な傾斜があるので注意が必要だ。

左のラフの上を250Y打てばバンカー左のいい位置に落ちる。ただし2打目は林越えなので、うまく木を避ける位置をさがして打とう。

小川が流れるきれいなショートホール。大きなグリーンなので小川を気にせず気楽にショットしよう。やや打ち下ろしのホールだ。

230Yと280Y付近を流れる小川の間に打てればベスト。グリーンは複雑なうねりがあるので、ピンの位置によってはラインが読みづらいぞ。

距離があるので、1打目は250Y打って池の手前ギリギリで止まれば最高。グリーンは真ん中が高くなったいわゆるおまんじゅう型だ。

打ち下ろしのショートホール。グリーンの傾斜が激しいので、ピン位置の傾斜を考えて打たないとピンによらない。3パットに注意。

飛距離があるキャラなら1打でグリーンをねらえるが、ピンがグリーン右の時は完全な池越えになるので、左から2打でねらう方がいいぞ。

2打目は池越えになるが、1打目をかっ飛ばせば2オンできる。このホールもフェアウエイの左右は傾斜があるので必ずセンターに打とう。

**はみだしマリオゴルフ**

十字キーでもいろんな操作が可能な『マリオゴルフ64』。特にバッティングの際の微妙な方向を合わせる時には、十字キーを使った方が操作しやすい。

| タイトル | 爆ボンバーマン2 | 容量 | 128M |
|---|---|---|---|
| 発売元 | ハドソン | ジャンル | アクション |
| 発売日 | 99年夏予定 | プレイ人数 | 1～4人用 |
| 価格 | 未定 | 備考 | 振動パック・コントローラパック対応 |

全国のボンバーマンファンの皆様、お待たせ！しばらくなかった『爆ボン2』の新情報が到着したぞ。第2弾はどんな冒険が繰り広げられるのか、今からわくわくものだよね。

# 数々の新システムが判明!!

## ガーディアンスーツ装着でパワーアップできるのだ

前作よりさらに磨きのかかったシステムが数々採用されている『爆ボン』第2弾。その1つが「ガーディアンスーツ」と呼ばれる、ストーリーモード専用のパワーアップアーマーだ。装着すれば各能力値がアップするのはもちろん、どのパーツも装着することでライフマックスが+2になるんだ。パーツは1つずつ、マップ内のどこかに隠されてるぞ。最強のボンバーマンになるためには、もち全部集めなきゃでしょ。

パワーアップアーマー発見！どうやら隠し部屋のようだね。頭を使ってナゾを解き、どんどん手に入れていこう

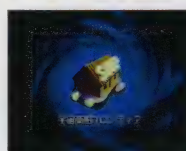
ガーディアンスーツ・フル装備

① ガーディアンヘルム…常時リモコン可能
② ガーディアンメイル…気絶時間短縮
③ ガーディアンアーム…常時、投げ可能
④ ガーディアンブーツ…常時、蹴り可能

## 基本システムもバージョンアップしたぞ

ボムに属性が与えられるようになったことは以前お伝えしたけど、それぞれの属性を持つボスキャラを倒していくことで、使える属性が増えることになりそうだ。そして今回判明したのが敵キャラライフがゲージで表示される新システム。見た目に分かりやすいし、ザコキャラを倒すだけでもかなりやりがいが出そうだね。

①**ボムの属性**…火・水・風・土・雷の5種類。ストーリーモードでアイテムを手に入れていくことで、ボムに特殊能力を与えるのだ
②**リモコン使用可能** ③**火力レベル**（0～3）
④**爆弾設置可能数** ⑤**プレイヤーライフ**
⑥**敵キャラライフ**…今回の敵キャラにはライフ設定がある。爆発が当たっている時間で減少し、0になればその敵は倒れるシステムだ

## お店で買い物ができちゃう

ワールドセレクトマップ上に、その名も「宇宙商船フロンティア」があるのだ。カスタムパーツや謎ときのヒント、バトルマップ等々、いろんなものが買えるぞ。

売ってる商品の種類もかなり多そうだね。ちなみに謎ときのヒントは意味シンなデモムービーで見せてくれるのだ

つーわけで、ストーリーモードでせっせとお金を集めておこう。世の中ゼニや！（とボンバーマンは言わないか）

# 主役級の2大キャラ情報が新たに到着したのだ

## ボンバーマンとポミュの頼もしい味方

### 女宇宙海賊：リリー

ブラックホールに侵入した時に囚われの身になった、元宇宙海賊。何も知らずにエレメンタル（ボムに属性を与えるアイテム）を持ってるボンバーマンを歯がゆく思う一方で、力も貸してくれるぞ。

確かに、海賊っていうい職業柄（？）に似合わず、かわいいよね

大事な情報をいろいろ教えてくれるけど、ボンバーマンたちの味方であると同時にライバルにもなりそう

## 宇宙制覇を企む、恐るべき敵の総帥

### 暗黒の救世主：ルキフェルス

暗黒の宇宙海賊組織「B.H.B団」を率いる闇の総帥。重力発生装置でブラックホールを生み出し、星々を吸い込みながらエレメンタルを集めている。ヤツの企みは一体…。

ブラックホールを生み出す重力発生装置。こいつを各惑星で破壊するのがボンバーマンの使命だ

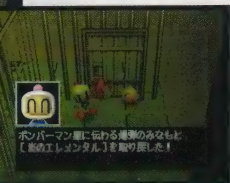
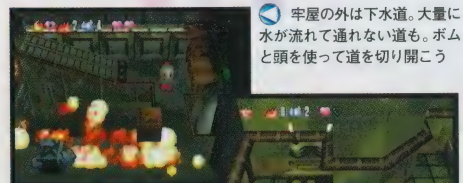
ボンバーマンを抹殺するために、BHB団の面々はいろんな策略を練るのだ。おぬしもワルよのう〜

# ストーリーモードの前半3ワールドを一挙公開だ

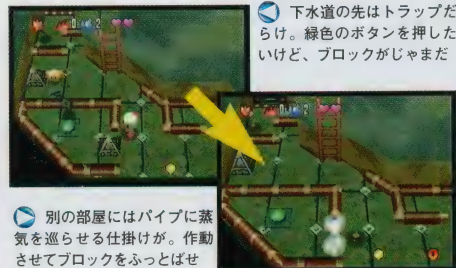
## ワールド1：流刑惑星 アルカトラーズ

最初の舞台となる監獄惑星。惑星旅行中にボンバーマンは突然ブラックホールに巻き込まれ、投獄されてしまう。

旅行中に見つけた不思議なタマゴを持って故郷のボンバー星に向かう途中、ブラックホールに吸い込まれたボンバーマン。気づいた時には牢屋の中…。でもタマゴから孵った生物ポミュに助けられ、脱獄に成功するのだ。とにかく、この薄暗くて不気味な惑星から抜け出さなきゃ。でもボンバーマンの行く手にはいろんな試練が…。

突然タマゴがかえって、旅の道連れになるポミュが誕生したぞ。表情もいいよね

投獄される時に奪われた「炎のエレメンタル」を無事取り戻せた。これでボムが使えるぞ

牢屋の外は下水道。大量に水が流れて通れない道も。ボムと頭を使って道を切り開こう

この奥に排水装置があるらしい。でも穴に落ちると最初にいた地点に戻っちゃうのだ

下水道の先はトラップだらけ。緑色のボタンを押したいけど、ブロックがじゃまだ

別の部屋にはパイプに蒸気を巡らせる仕掛けが。作動させてブロックをふっとばせ

### ステージボス

紅蓮の炎 ベルフェル

謎解きとボムを駆使するステージクリア後、ボス戦へ突入。その後、重力装置を破壊するのだ。最初のボスは炎を操るB.H.B.団七騎士の一人。火炎能力で自らの体を包み、体当たりで相手をなぎ払うぞ。

## ワールド2：水の惑星 アクアネット

水没し滅亡した文明の遺跡が舞台だ。3つの区画に分離された建物の奥に重力発生装置が設置されているのだ。

アルカトラーズ星の重力発生装置を破壊したボンバーマンとポミュ。次は失われた文明遺跡の中で、ボムと頭を駆使して道を切り開き、この星を重力の鎖から解き放つのだ。果たして、失われたこの星の文明は、ボンバーマンの手によってかつての繁栄を取り戻すことができるのだろうか!?

トゲがあってふくらんだりちぢんだりする敵や、舌をびろ～とのばす敵も。タイミングよく動こう

動く床に乗って移動。落ちたら一発死。視点は自動変更で、高さを実感できる。怖いよ～

画面左下の緑色ボタンが気になるね。とりあえず押してみるっきゃないでしょ

ボタンを押すと右の柱が下がった。ここにボムをおいて爆破してみよう。すると…

どーんと水があふれて奥の部屋に進めるようになった。これはまだ簡単な仕掛け

### ステージボス

凍土の支配者
**ベフィモス**

氷を操るB.H.B団七騎士の一人。右腕に取り付けられたフレイザーという巨大な銃で襲いかかってくる。こいつを倒すと、「水のエレメンタル」を入手でき、アイスボムを使えるようになるぞ。

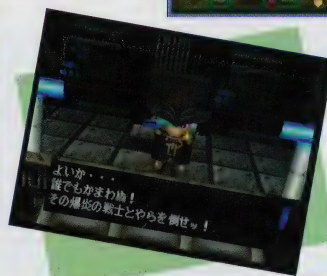
## ワールド3：風の惑星 ホライゾン

古代文明が今なお空中都市として浮遊する緑豊かな惑星。強風が吹き荒れるステージでは、かなりヒヤヒヤしそうだね。

3つ目の惑星、ここホライゾンでは、もちろん前の2つの惑星に比べて謎解きもアクション要素も難しくなっている。また、すでに手に入れたエレメンタルを使った属性ボムを生かす場面もありそうなので、いろいろとためしながら先へ先へと進むのだ。

いかにもってカンジで並んでいる石像。うまく動かしてトラップを作動させよう

ステージボスを倒したら…あら、何だか素直になってる。なぜに？

これで風ボムが使えるように。うまく使って重力装置を破壊しに行こう

3つ目の重力装置を破壊したらルキフェルスがマジで怒っちゃった。ボンバーマンの運命やいかに!?

### ステージボス

暴風王
**アスタロト**

荒れ狂う竜巻を操る。こいつとのボス戦後「B.H.B団は『時空の七騎士』という戦士集団で、本来は7つのエレメンタルを守る正義の騎士達だ」との事実が発覚。彼らはルキフェルスに操られていたのだ。

**To be continued**

## 新バトルシステムも判明

### バトルロイヤル

一定時間内にライバルを多く倒したプレイヤーが優勝。死んでも復活可能でサドンデスはなし

### タイムアタック

マップ中に隠されている3つの鍵のうち2つを取れば優勝。ライバルから鍵を奪うこともできる

### スコアアタック

一定時間内にザコキャラを倒したりブロックを壊したりして、お金を一番集めた人が優勝だ！

ボンバーマンといえばやっぱり対戦が熱いよね。画面4分割で楽しめるバトルがあることも分かったぞ。今回判明した新バトルモードは左の3つだ。これで、以前お伝えした「サバイバル」(決められたフィールド上で最後まで生き残った人が優勝するおなじみのバトル）と、「キング&ナイト」（2人ずつでチームを組み、それぞれが王様と臣下の役割になる。王様を守り抜いたチームが勝ち）と合わせて全部で5つのバトルモードがあるってことになる。お店で新しいバトルマップも買えるってのも魅力だよね。友達が集まったら対戦で盛り上がることうけあいだ。

今月の『ラストレジオンUX』は
最終ステージまでのステージ紹介!
そしてこのゲームのイメージイラストを描いてくれた
メカデザイナーの大御所、大河原 邦男さんの
スペシャルインタビューでお送りします。
これははっきりいって、
永久保存版だぁ!
ラストレジオン UX
LASTLEGION UX
スペシャルインタビューは35ページに!!
KUNIO OHGAWARA
大河原 邦男さん
タイトル ラストレジオンUX
発売元 ハドソン
発売日 5月28日
価格 6800円
容量 96M
ジャンル 3Dロボット格闘アクション
プレイ人数 1~2人用
備考 振動パック対応
©1999 HUDSON SOFT

# 最終ステージまで一気にいくぜい!

今月はいよいよ『ラストレジオンUX』の発売直前！ ということでいままで紹介してなかったステージ7～最終ステージまでをまとめて紹介していこう。各ステージごとにちょっとしたヒントも書いておくので、参考にしてみてね。

⬆めざすは最終ステージ！行くぜっ！

## STAGE 7 ブルワーク

ー禁断の砦ー

天空に浮かぶ島の中にそびえる石造りの砦で構成されたステージ。建物がメインとなるステージだけに高低差が大きく、建物内部に入ることもできるため、かなり複雑な判断が要求されるぞ。いったん建物の内部に入り、敵が近くを通りかかったらジャンプで飛び出して攻撃するのが賢いやり方。



## STAGE 8 フロートキャッスル

ー浮遊の古城ー

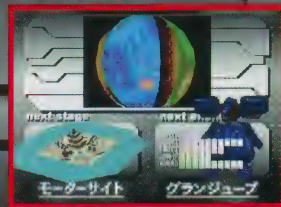
今度の戦場は古びた城。もちろん城の内部に侵入できる場所もある。さらに城の内部は吹き抜け構造になっているため、城の上からもジャンプで侵入することができる。城の上の部分を確保して、そこから撃ち下ろすようにすればかなり有利に戦えるはずだぞ。あぶなくなったら城の中に飛び込んで盾にしよう。

## STAGE 9 モーターサイト

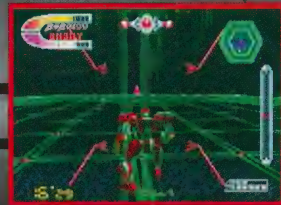
ー水没の遺跡ー

海上に浮かぶすりばち状の遺跡と、その中に立ち並ぶ石像群で構成されるステージ。石像は一見盾になりそうに見えるが、攻撃で壊れるものもあるので気をつけよう。また、ステージの構造上、斜面から射撃することが多いため、相手をしっかりロックオンしなければ攻撃を当てることが難しい。

## STAGE 10 ディープテンプル

ー海底の神殿ー

階段状の部分と迷路状の部分の2つから構成された建造物。階段部分は上に行くほど攻撃には有利になるが、敵に位置を確認されやすい。一方、迷路部分は壁が高く、ジャンプが苦手な機体では飛び越えることができない。このため視界は非常に悪くなっている。ステージの構造を早めに頭にたたき込んでおこう。

## FINAL STAGE アンダーグラウンド

いよいよここが最後のステージだ。ここにあるものといえば、クリスタル状の材質で作られた平らな地面、そしてラスボスの巨大戦艦だけだ。障害物も特殊な地形もなにもなし。とにかく敵の動きをよく見て、その場その場で適切な判断を下すこと以外に勝利への道はない。キミは生き残ることができるか？

# 大河原邦男さん SPECIAL INTERVIEW

## スペシャルインタビュー!!

**33ページを見たら、わかる人にはわかったと思うけど、この『ラストレジオンUX』のイメージイラストを描いているのは、あの!「ガンダム」や「タイムボカン」や「勇者シリーズ」のメカデザイナー・大河原邦男さんなのだっ! せっかくだからいろいろとお話をうかがってしまおう!というわけで、大河原さんの仕事場におじゃましてしまいました!**

●

――いつもはメカ自体のデザインから始められることが多いと思うんですが、ほかの人がデザインしたメカを描くっていうのは珍しいですよね?

**大河原**　というか今回初めてだったんですよ。やりづらくはないけど、かたちを把握する資料が自分の頭の中にないもんですから、資料をいただかないと描けないっていうのが面倒だったぐらいですかね。

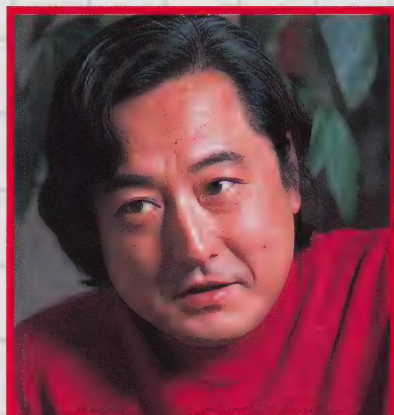
――アニメとゲームのメカデザインの違いっていうのはどんなところですか?

**大河原**　これまでの『ブレイブサーガ(※注1)』とかはアニメの延長線上ですし、完璧に世界観からコンセプトを考えてデザインするっていう仕事は、今のところゲームの方ではほとんどないですね。そういう意味では、僕はゲーム業界さんとはあんまり縁がないんですよ。ゲーム誌の取材っていうのもいままでほとんどなかったし。

――世界観といえば、大河原さんの世界ってものすごく広いですよね。ヤッターマンからダグラムやボトムズ(※注2)みたいな世界まで。

**大河原**　本来はそうでなきゃおかしいんだよね。だって世界観が違うのにガンダムみたいなメカがどの作品にも出てくるっていうのはすごくおかしいし。それぞれの作品ごとに変わって当然だと思うんですよね。だから最近だとエヴァンゲリオンがああいう世界でああいうデザインの方向を出してくれたっていうのも、「当然そうだよな」っていう感じがしますけどね。作品によって一番しっくりくるものを作らないといけないと思います。

――そういった部分では今回の『レジオン』っていかがでしょうか?

**大河原**　なんともいえないですね(笑)、メカのかたちをすべて把握して

メカニカルデザイナー。タツノコプロで「科学忍者隊ガッチャマン」のメカデザインを担当して以来、「機動戦士ガンダム」「装甲騎兵ボトムズ」「勇者王ガオガイガー」など数多くのアニメでメカデザインを手がけてきた。ガンプラブームをくぐりぬけてきた世代にはあこがれの人なのだ!

るわけではないし。ま、一番困ったのは「どっから噴射してるのかな」って(笑)。後ろからみても噴射口なんかないですからね(笑)。

――実際にゲームをされるんですか?

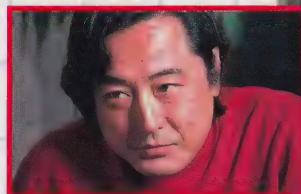
**大河原**　ぼくはあんまりやらないですよ。『ブレイブサーガ』とか自分で関わったのもやってないんです。職業としては「勇者シリーズ(※注3)」のデザインをやりましたけど、「放映された時点でぼくの仕事は終わり」って考えてたから。それ以後は若い、好きなスタッフが開発した方がいいし。

――実際の機械についても研究なさったりするんですか?

**大河原**　努力というより、カタログなんかを見るのが好きなんですよ。極端なこというと、バイクとかはなにも資料使わなくっても描けるんですけど、なにも見ないで描くと、ぼくが小物をよくデザインしてたころの古いバイクになるんですよ。でも、今のバイクってデザインが仮面ライダーのバイク以上になってたりしてますよね。そういう時代の流れっていうのはいつも見ておかないと恥ずかしいですね。でも、このごろはメイン以外はやらしてもらえないですから。

――メインのメカデザインの基本みたいなものは昔からそれほど変わらないんですか?

**大河原**　変わらないですね。「昔はこの程度でよかったけど、いまは濃いマニアが多いから、それに応えるように」っていうことはしてますけど、根本的にロボットに関しては特殊なんですよね。メカっていうかキャラっていうか工業製品でもないし。そこが魅力っていうか。工業デザイナーがやると、血が通ってないっていうか、ただの機械になっちゃうし、キャラデザイナーがやると人間に近くて生っぽくなっちゃうし…。その辺の中庸な部分を探り当てていくのがロボットをデザインするときの一番大事なことだと思うんですよね。一応機械は機械なんですけど、そこに何かキャラクター性がないと、っていうことですね。スペースシャトルだって、アニメーションで主人公の乗り物として描いた場合、現実にあるそのままがいいか、それともそこになんか動物的なラインをいれて、1つのキャラクターにしたほうがいいかって。現実にあるシャトルは科学的に技術的にもベストだからああいうかたちになるわけですよね。でも、アニメーションになったときに、おもしろいかっていうとそうでもないんですよ。そのへんをわかってくずしていくっていうのが大事だと思うんです。なんにも知らないでやったら問題だけど、知ってても「ここはこう」ってしちゃったほうがアニメーションとしては価値が高くなりますね。

――最後に、読者のみなさんにメッセージをお願いします。

**大河原**　なんでもいいですが、楽しめるときに楽しんでおいたほうが絶対将来いいです。好きなものはしょうがないですからね、いやになるほど遊んだほうがいいですよ。

### わりかしお節介な注

※注1:タカラから発売中のシミュレーションゲーム。ちなみにプレイステーション用。「勇者シリーズ」のロボットや「太陽の牙ダグラム」、「装甲騎兵ボトムズ」など高橋良輔監督作品のメカが登場する。

※注2:「太陽の牙ダグラム」、「装甲騎兵ボトムズ」どちらもサンライズ制作のリアルロボット作品。コミカルな「タイムボカン」シリーズとは見た感じ相当ギャップがある。

※注3:「勇者エクスカイザー」「勇者特急マイトガイン」「勇者王ガオガイガー」など、サンライズが制作した一連のロボットアニメシリーズ。題名に必ず「勇者」の2文字が入ることからこう呼ばれる。

大河原邦男さんのサイン色紙&サイン入り画集をプレゼント! 欲しい人は128ページへGO!

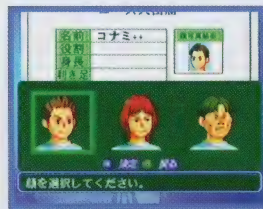
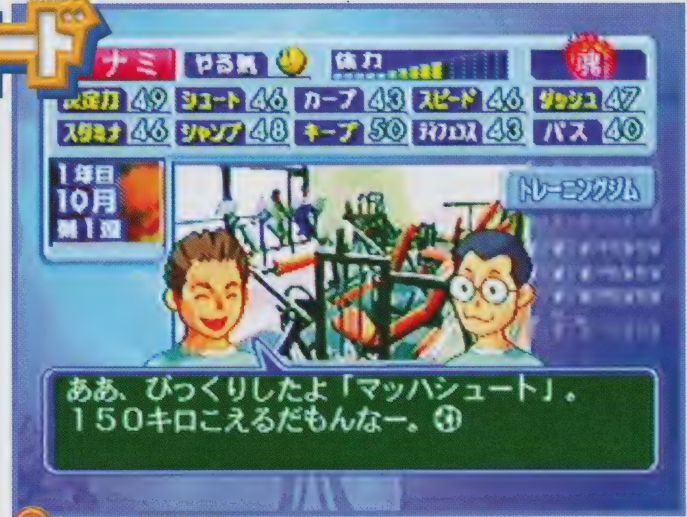
サッカーファン待望の『パースト』の続編が登場。待ちきれない!!

待ちに待ったサッカーゲームの新作はあの『パースト』の最新作!! しかも、この文字数では伝えきれないほどのパワーアップぶりを果たしています!! これはもう本当に2002年のW杯まで、これ1本で楽しめそうな感じ。では早速その中身について紹介していこう。

## ついに登場!!サクセスモード

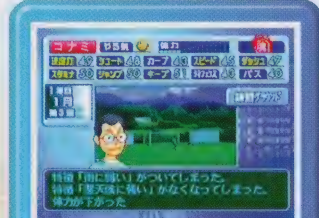
### Jリーグユースに入団

『パワプロ』で大好評のサクセスモードがついに登場。とうとうサッカー選手を自分でサクセスできるようになったのだ。その詳細についてはまだ不明なのだが、画面写真を見てもらえば雰囲気はわかってもらえるよね。一体どんなドラマが待っているのかな？

まずはユースチームに入団するぞ

顔や名前なども選択できるんだ

選手のパラメータもかなり細かい。会話に出てくる「マッハシュート」って？

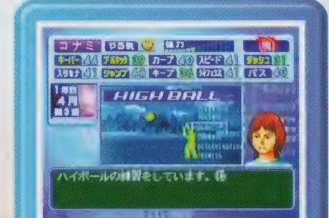
## 目指すはJ1昇格!!3つの大会で好成績を残せ!!

選手はJリーグのユースチームに入団して、そこで育成をしながらJ1昇格を目指すというものだ。大きなユース大会も用意されているみたいだぞ。

監督に評価してもらわないとね

**選手に「特徴」がつく**

選手には「特徴」と呼ばれるパラメータがつくこともあるようだ。写真のような「特徴」がつくぞ

**トレーニング画面だ!**

トレーニング画面はこんな感じ。ポジションによってトレーニングメニューも違うのかな？

**キーパーの練習だ!**

これはゴールキーパーのトレーニング画面。右上の「魂」ってところがとっても気になるんだけど……

# すべての要素が詰め込まれたサッカーゲームだ!!

| タイトル | 実況Jリーグパーフェクトストライカー2 |
|---|---|
| 発売元 | コナミ |
| 発売日 | 7月29日予定 |
| 価格 | 7800円 |
| ジャンル | スポーツ |
| プレイ人数 | 1～4人用 |
| 備考 | コントローラパック対応 |

2002年の日韓W杯まであと3年。そんな中サッカーゲームの決定版ともいうべきソフトがコナミから登場するぞ。

# いけて今から勝負!!

# J1とJ2が使用可能!!

そして今回はJ1とJ2の2つのリーグからクラブを選択できます。もちろん、実際のJリーグにのっとった試合スケジュールや入れ替え戦なども用意されているんだ。地元密着のJ2が選べるのは地元ファンにはたまらない魅力かもね。ひいきクラブでプレイしよう。

J1とJ2での試合も

ひいきクラブで戦おう

## 日本代表選手で世界を目指せる

リーグ戦で優勝するとうれしいごほうびが!! なんと日本代表チームを率いて世界の強豪チームと戦うこともできるんだ。まさにいたれりつくせりって感じ。

2002年のシミュレートとしてもいいかも

## オリジナルクラブも作成可能

さらに既存のクラブ以外にオリジナルクラブも作成可能なんだ。チーム名やフラッグ、ユニフォームにいたるまで、いくつか用意されているみたいだぞ。

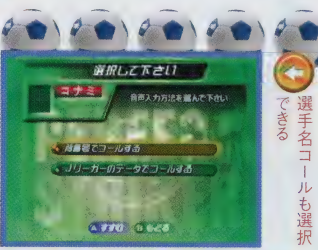
オリジナルチームで盛り上がることもできる

## 選手作成ももちろん可能

さらに選手作成も可能なんだ。サクセスとは違って簡単に選手を作成できるみたいだ。これで最新のJリーグの選手にいつでも変更できるってわけ。

まずは守備から選べます

選手名コールも選択できる

身長も決めちゃいましょう

# 新たな技も増えて、さらに白熱のゲームへ!

とにかくここでは語り尽くせないほどの内容がギッシリ。しかも新技も増えているようで……。楽しみ!!

選手の体調表示にも新項目が……

相手のまたを抜くテク

こんな新技も追加された

実戦さながらのプレイが楽しめることうけあいだぜ

# 電車でGO!64

| タイトル | 電車でGO!64 |
|---|---|
| 発売元 | タイトー |
| 発売日 | 99年夏 |
| 価格 | 未定 |
| 容量 | 256M |

| ジャンル | 電車運転ゲーム |
|---|---|
| プレイ人数 | 1人 |
| 備考 | 音声認識システム対応<br>電車でGO!64コントローラ対応<br>振動パック対応 |

とにかく発売が待ち遠しい『電車でGO!64』。83ページからの招布特集では、インタビュー記事も掲載しているので合わせて読んでね。

## 招布との共同作業で開発はすこぶる順調!!

### 256Mの大容量で3000番台をほぼ完全移植

遊べる予定のコースは先月号でも紹介したように、アーケードの『電車でGO!2高速編3000番台』をベースにしている。容量的に苦しいといわれるN64だが、今回は256Mの大容量カセットを使用することや、オープニングムービーをカットすることなどで、『3000番台』の路線はほぼ再現されそうだ。残念ながらN64オリジナルのスペシャル路線や電車はなさそうだが、『3000番台』の完全移植となるとボリューム的には満足いくものだ。早くやりてーーー!!

⬆⬇路線を選ぶと、初級から特級までレベルは4段階あるのだ。君にできるかな?

### お楽しみのボーナスゲームもありまっせ

『電車でGO!』のお楽しみはユニークなボーナスゲーム。もちろんN64版にもばっちり登場しますぞ。ここで紹介するのは鉄道ファンにはお馴染みのEF63との連結作業。EF63は補助機関車として、急勾配で有名な信越線横川～軽井沢間（かってはアプト式軌道があった）を牽引していた。画面では485系との連結のようだが、現実には181系（のち189系）との連結のはずだけど…。細かい事だけどね。

⬆➡時間内にきれいに連結しよう。スピードを出し過ぎないようにね

# もう一度遊びかたをおさらいしておこう

## 1 さあ運転を開始しよう

遊びたい路線と電車が決まったらとにかく電車を走らせよう。車内信号が青になったら、ブレーキを解除して、ゆっくりと出発進行。もちろん掛け声も忘れずにね。

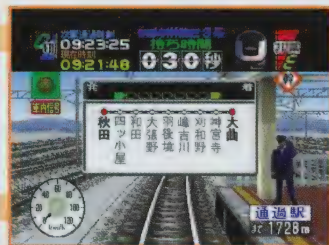
## 2 信号や標識をチェック

走行中は信号はもちろん、制限速度などの指示標識は必ずチェックしよう。無視して走っているとATS（自動列車停止装置）が作動して急ブレーキがかかってしまうぞ。

## 3 定通は時間をよく見ろ

定通（定時通過）は『電車でGO!』シリーズの醍醐味のひとつ。ほどほどに早く通過した場合は問題ないが、遅れるとその分だけ持ち時間が減り続けるのだ。

## 4 警笛や音声もポイント

ゲームスタート時の持ち時間はたったの30秒。でも電車運転中にうまく警笛を鳴らしたり、タイミングよくマイクに「信号確認」とか言うとボーナスタイムがもらえるぞ。

## 5 ブレーキ操作がすべて

駅に近づいてきたら、惰性で走りながらうまくブレーキの強さを調整しよう。急ブレーキは禁物だ。停止線でピッタリ止まれるとボーナスタイムがもらえるぞ。

## 6 こんなん出ましたけど

路線をなんとか走破できたら、運転の状況に応じ、各項目について、優、良、可、不可の4段階で評価が下される。パーフェクトを目指してがんばろう。

## 哀愁の鉄っちゃんよ永遠に!!

このゲームのいいところは、大人も子供もみんなでワイワイ言いながら楽しめるところ。一見簡単そうに思えるが、やってる本人は眉間にしわを寄せて真剣そのもの。その姿を、はたから見るのがこれまた楽しいのだ。『電車でGO!』が登場して以来、「実は鉄道ファン」と、ためらいもなく言えるようになったのは私だけだろうか？ 昔からのファンの人も、最近ファンになった人も一緒に盛り上がりましょう。ということでお便りやイラスト、写真をお待ちしてます。(わたる)

**64ドリーム編集部**
**鉄っちゃんの集い係りまで**
＊住所はP130を見てね

◆当時関西では走っていなかったあこがれの583系（関西は581系「月光型」のみ）。この写真を撮るためだけに上野まで出かけたのだ

# 新世紀EVANGELION エヴァンゲリオン

ミサト「2人ともよく聞いて。ついにエヴァの発売日が6月25日にきまったわ」
アスカ「ええ～っ!あと1カ月じゃないの!こうしちゃいられないわ!」
シンジ「あ、アスカ!そんなにいそいでどこへ?」
アスカ「あんたバカぁ?お店にいって予約してくるにきまってんじゃない!」

| タイトル | 新世紀エヴァンゲリオン | 容量 | 256M |
|---|---|---|---|
| 発売元 | バンダイ・ガイナックス | ジャンル | ミッションクリア型アクション |
| 発売日 | 6月25日 | プレイ人数 | 1人用 |
| 価格 | 8800円 | 備考 | 振動パック対応 |

# ゼーレ・魂の座 WEAVING A STORY

エヴァ発売まであと1カ月！ そこで今回は最新情報をガンガン公開…というのはちょっとお休みにして、いままでに伝え切れてない細かい部分を中心に紹介していくぞ。それじゃ、今回はあわてずに、のんびりいってみましょうかね。

あらら、エヴァが投げられちゃってますねー

## エヴァの動きにこだわった!

「エヴァ」というのは見た目ロボットっぽいけど、人造人間なわけで、その動きもけっこう独特だったよね。だからゲームではひたすら原作の動きにこだわったモーションデータを作り、3Dポリゴンモデルを「どっから見てもエヴァ！」な感じでうごかしているのだ。東京ゲームショウでみた人なら、動きのよさをわかってもらえるよね？

写真じゃみせられないのが残念です

使徒の動きだってバッチリよん

## 64版エヴァちょっといい話!

さて、こっちはいろいろとこれまで紹介しそこねてきた小ネタを集めてみました。肩の力を抜いて「こんなのもあるのか～」って感じで読んでみてね。

### その1●振動パック対応!

上にあるスペック表を注意して読んでいたエライ人は知ってると思うけど、このゲームは振動パックに対応してます。使徒を攻撃したり（または使徒に殴られたりけられたり）すると、コントローラに振動が伝わってくるぞ！ あのブルブルが生み出す臨場感で、キミとエヴァのシンクロ率もアップだ！

攻撃の衝撃がキミにも伝わる！

### その2●音声がすごい

東京都練馬区のT・Aくん（24歳）からの質問「ろ、64のエヴァでアスカ様のお声は聞けるのかっ！」。…あのなぁ……えー、前にも説明したけど、このゲームけっこうよくしゃべります。声が聞けるポイントはデモシーンと戦闘中ピンチに陥ったとき。耳の穴かっぽじってよく聞くように！

碇、本当にこれでいいんだな…

### その3●発売日決定!

はい。発売日はめでたく6月25日に決定しました！ 64ドリームでも発売にあわせて、来月はすごい企画を用意してます。くわしくは次のページで。

# 死海文書

## ～これからどんなステージが…？～

いま紹介できるステージは、先月紹介したステージ5「瞬間、心重ねて」まで。このあとも、ゲームはアニメのストーリーにそって続く…え？すると最終回は？その辺は発売を待って自分の目で確かめよう！

このあとどうなるのかは来月以降だ！

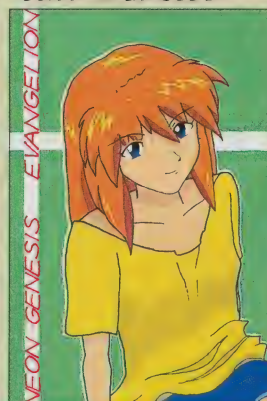
## 日本一無責任なエヴァ用語集3

●最終回
何かと話題を呼んだエヴァの最終回。2本の劇場版が作られる原因ともなった。でも、この中でちらっと描かれた、綾波が食パンをくわえて「遅刻遅刻！」とかいいつつ走ってくる世界は、ちょっと続きが見たかった気がする。

●ジェットアローン
暴走した人型兵器。元ネタは映画「ゴジラ対メガロ」に登場するロボット「ジェットジャガー」…というかそのボツになった名前「レッドアローン」と思われる。「ゴジラ対メガロ」は、ある意味でスゴイ映画なのでヒマな人は一度観てみてほしい。

問題のジェットアローン。ゲームではミッション4に登場

## EVAイラスト補完機構

長野県／青木靈

宮城県／Air25

愛知県／風間とうか

### あて先はここ！

みんなのイラストはまだまだ募集中です。好きなキャラやメカのイラストをどんどん送ってね。あてさきは…

〒102-0074 東京都
千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「イラスト補完機構」係まで

# 来月号はEVAポスターがつくぞ！

さて、来月号はエヴァ発売直前！ということで、特別ふろく「64ドリーム特製・描きおろしエヴァポスター」がついてきます！
来月の64ドリームを買わないと手に入らない超レアものだ！ こりゃお得っ!!

ええ～っ！ポスターがつく!?ほんまかいな？

来月号は絶対買わなきゃっ！
6月21日は本屋さんへGOよ！

そんな…父さんはそんなことぼくにはぜんぜん教えてくれなかったのに……でも、買わなきゃだめだ！

※このコーナーの画像はアニメーションのものです

というわけで、来月はホントのホントにサービスしちゃうわよん！

てなわけで、次号を期待して待っててね！

| タイトル | バイオレンスキラー ~TUROK NEW GENERATION |
| --- | --- |
| 発売元 | アクレイムジャパン (powered by gemzi) |
| 発売日 | 99年6月 |
| 価格 | 未定 |
| 容量 | 256M |
| ジャンル | サバイバルシューティングACT |
| プレイ人数 | 1~4人用 |
| 備考 | 振動パック・ハイレゾパック(仮)対応 コントローラパック対応(90+1P) |

# VIOLENCE KILLER TUROK NEW GENERATION™
# バイオレンスキラー

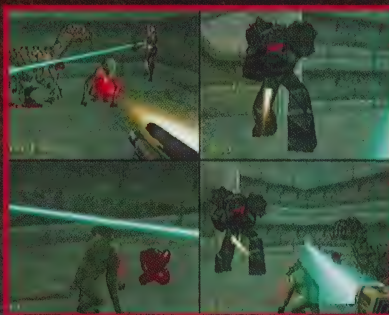
## 撃ちまくれ!そして生き残れ!!

◆テュロックが撃ちまくれば、モンスターの腕が落ち、首が飛ぶ…。壮快なのか、不快なのか…。賛否両論の問題作

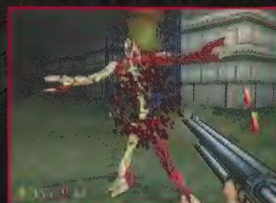
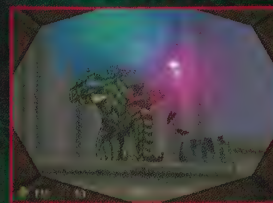
惑星ロストランドに封印されている邪悪な怪物、プライマゲンが目をさました。プライマゲンは完全復活をもくろみ、ロストランドに住む心の弱き者達に封印を解かせようとしている。そのことを知った2代目テュロック、ジョシュア・ファイヤーシードは復活阻止に向かうのだった…。テュロックは6つのワールドで、ナビゲーター役の女性、エイドンから与えられるミッションをクリアし、宿敵プライマゲンを倒さなければならない。各ワールドには獰猛な恐竜や、残忍なモンスター達が行く手を阻もうとしている。限られた弾薬で、自らの生き残りをかけて戦うのだ。君は全宇宙の平和、そして自分の命を守ることができるだろうか?

◆弾薬は無限ではない。確実に敵をヒットするのが生き残りの秘訣だ

### 4人対戦可能なマルチプレイモードにも注目

「デスマッチ」「チームバトル」など3つのモードが楽しめる4人対戦。なかでも「フラッグバトル」に注目!対戦に参加したプレイヤーの中から1人が「サル」になり、サルがチェックポイントにたどり着くと他のプレイヤーがサルになる。サルは一切攻撃することができず、ひたすら逃げ回るだけ。逃げまどうサルを追い回すのが面白いのだ。

◆4人対戦「フラッグバトル」。サルになってしまった人は、攻撃することができず、チェックポイントへと逃げるだけ

### 今月のリアルな死にざま

とにかくリアルに動き回るモンスター達。多彩な動きを見せてくれる彼らは、死に方だけでも数パターンある。腐った死体デッドマンと、エリート兵エンドトレイルの死にざまを紹介しよう。

◆倒れても起きあがったり、上半身だけで追いかけてくることもあるデッドマン

◆スナイパースコープを使ってエンドトレイルの頭を直撃。頭が飛んでしまった…

## ワールド1：アディアの港

2カ所の救難信号とワープマシンを作動し、4人の女の子を救出、プライマゲンを封印しているエネルギートーテムをモンスターの手から守ることが任務だ。任務を完遂して初めてクリアとなる。

◆プレイヤーをいろいろと助けてくれるエイドン

◆突然の爆発がプレイヤーをビビらせてくれる

◆超きれいなグラフィックをハイレゾパックで楽しもう

◆仕掛けを作動して扉を開きつつ先に進んでいく

◆おりに閉じこめられた4人の少女をたすけなければならない

## ワールド2：魂の河

デッドマンを送り込んでくる死の門を破壊すること、デスシスターズを倒すこと、エネルギートーテムを守ることが任務。ワールドの序盤には、テュロックが乗ることのできるステゴザウルスも登場する。強力なツインキャノンで敵をけちらして進め！

◆ステゴザウルスに乗ることができる。逃げまどうモンスターをけちらして進もう

◆ツインキャノンとレールガンを搭載。弾丸は無限なのだ。撃ちまくれるぞ

◆襲いかかってくるデッドマン。かなり気持ち悪い

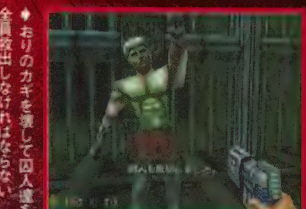
◆3人のデスシスターズを倒さなければならない

## ワールド3：死の沼

5人の囚人の救出、弾薬庫の破壊、エネルギートーテムの死守が任務。凶暴で残忍なピュアリン族が支配するこのワールドには、彼らの砦が設置され、無気味な沼が広がっている。壁を突き破って突然襲いかかるピュアリン族の不意討ちには十分注意しなければならない。

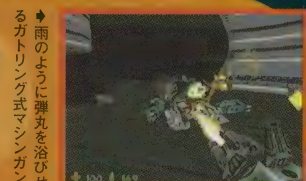
◆突然襲いかかってくる凶暴なピュアリン族。動きはのろいが、攻撃力・防御力が高い

◆砦の高台から攻撃してくるモンスターを攻撃する

◆敵の弾薬庫を発見して破壊。爆発に巻き込まれないように

◆おりのカギを壊して囚人達を全員救出しなければならない

◆モンスターの頭を狙え─1発で倒せることもあるぞ

## 超強力なテュロックの武器

**ファイヤーストームキャノン**

◆雨のように弾丸を浴びせるガトリング式マシンガン

◆敵の脳味噌と血液を吸い取り、最後に爆発する

**ブレインブラスター**

**シュレッダー**

◆壁に反射するレーザーガン。特に狭い室内で有効だ

◆敵を燃やし尽くす火炎放射器。炎が美しい

**フレームスローワー**

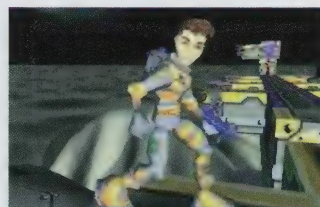
| タイトル | ロードランナー 3-D |
|---|---|
| 発売元 | バンプレスト |
| 発売日 | 7月30日 |
| 価格 | 6800円（予定） |
| 容量 | 64M |
| ジャンル | アクションパズル |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | 振動パック対応 |

# 伝説の名作ロードランナーここに復活！

1983年。1人のアメリカ人青年が作ったパズルゲームが、瞬く間に全世界を興奮の渦に巻き込んだ。
そのゲームこそ『ロードランナー』だ！
それから16年が過ぎた今年、1999年。
この伝説の名作が、100を越える3Dステージと数々の新トラップをひっさげてN64に登場！
そう、これが『ロードランナー 3-D』だ！

## じゃあいったいどんなゲームなの？

『ロードランナー』のルールは、とっても簡単。一言で言ってしまえば、「敵に捕まらないように注意しながら、ステージにある金塊を全部集めて出口から脱出する」とこれだけで済んでしまう。では、なにがこのゲームを伝説とまで呼ばしめたのか？それこそが80年代、世界中のゲーマーたちを熱狂させた穴掘りパズルという要素なのだ！一見単純なルールの中に奥深い戦略性を秘めた、まさに傑作ゲームの代表選手なのだな。

オールドゲーマーは感動の涙にむせびましょう！若いゲーマー諸君は新しい知的刺激に興奮しましょう

主人公、ロードランナー。初めてゲーム画面に登場したときは白いドットの集合体だったんだよな。時代の流れを感じます

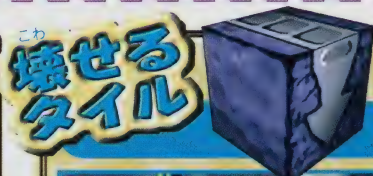
基本アクション、穴掘り。ブラスターは攻撃には使わないのだ

体の弱さも健在。敵にさわるとあっと言う間にバタンキュー

ちょいと年かさのゲーマーさんなら、日本でもファミコンに移植(1984年)されてから『ロードランナー』ブームに火がついたのはご存じの通り。それからもほとんどの家庭用ゲーム機に移植され、2人同時プレイやステージエディットなど進化をくり返してきた。今、小中学生の読者の中には進化した後の『ロードランナー』しか遊んだことのない人もいることだろうな。でも、いろんな要素が増えても、おおもとのオモシロさはそのまま受け継がれているのが『ロードランナー』のいいところ。今回も3D化をはじめとして、爆弾やリフトなどいろいろと新要素が加わっているぞ。より深く、幅広いゲーム性を獲得してN64に登場したわけなのだ。

# アイテムと敵キャラを紹介しよう

## 金塊

黄金色に光り輝く金の塊。コレを全て集めて出口から脱出するのがゲームの目的。ステージ上に落ちているのを拾い集めるんだけど、壊せるタイルの中に埋まっていることもあるから注意が必要だ。

## 壊せるタイル

主人公、ロードランナーが装備しているブラスターで破壊できる床。このタイルを壊して金塊を取ったり、モンクを埋めたりするのだ。このタイルの壊し方にもアタマを使うことになるわけだな。

## 爆弾

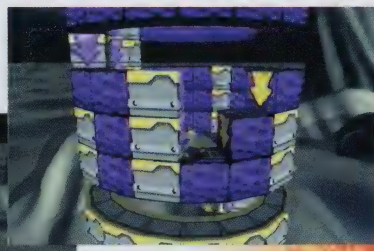
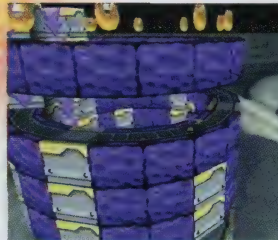
コレが今回からの新アイテム。設置すると数秒後に爆発し、3ブロック×3ブロックの範囲で、壊せるタイルを破壊できる。リフトに乗せることもできるし、使い方にはアタマをひねることになるだろう。

## モンク

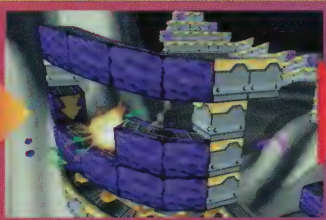
敵キャラ。ロードランナーは彼らにさわると一発で倒れてしまう。壊せるタイルに穴を開けて、そこに落とせばいいんだけど、一旦倒してもすぐによみがえってくるから気をつけよう。

# ロードランナー初級講座だよ

このゲームで遊ぶために、これだけはわかってないとダメだ！という基本中の基本を伝授しよう。それはつまり「穴の掘り方」！なんだか簡単に聞こえるけど、コレを制する者は『ロードランナー』を制するのだからちゃんと勉強しよう。まず大原則。「自分の真下には穴は掘れない」つまり「穴を掘るためには足場がいる」ってこと。

こういうブロックの組み方がしてある場合はいきあたりバッタリじゃダメだ。まずしっかり考えてから掘りだそう

ハイ、これでもうダメ。ステージの最初からやり直しになってしまうぞ。基本に忠実に穴掘りにはげもう

例えば、右の写真のような状態になってしまうと、もう脱出不可能。ステージを最初からやり直さなければならなくなるのだ。具体的には下の連続写真を見てほしい。そうそう、主人公のロードランナーは穴を掘るときには必ず1歩バックステップする。これも覚えておかないとタイヘンなことになってしまうぞ。

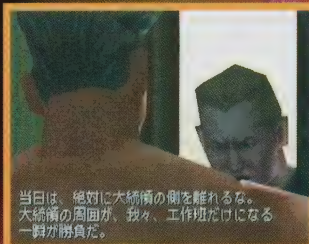
金塊がたくさんある下の層に行きたい！足元は壊せるタイル。でも、いったいどうやって行けばいいんだろう？

まず、とりあえずこうやって2ブロック破壊。ロードランナーがバックステップしているのがわかるかな？

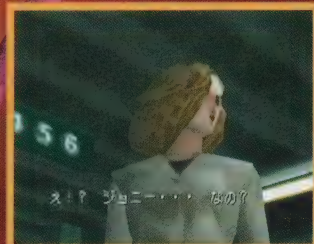
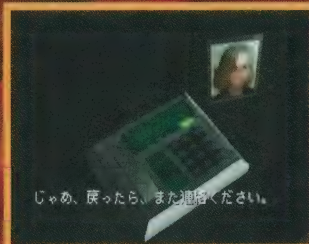
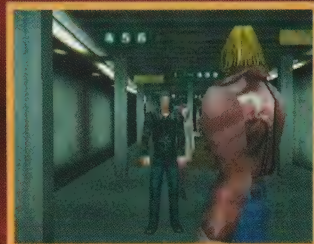
そして穴を空けたところに降りてさらにタイルを壊す。1ブロック穴を空けるためには2ブロックの空間が必要なのだ

これで金塊大量ゲットだ！これはホントに基本。でも、難しいステージになっても考え方は一緒だから、よーく覚えておいて欲しい

# 戦うことが楽しめるRPG

●ディアス
本編の主人公。だが、まだ全ては謎に包まれている

| タイトル | HYBRID HEAVEN |
|---|---|
| 発売元 | コナミ |
| 発売日 | 8月5日 |
| 価格 | 7800円 |
| ジャンル | RPG |
| プレイ人数 | 1人 |
| 備考 | コントローラパック対応 |

いよいよ発売日が決定した期待のRPG『HYBRID HEAVEN』。今までのN64ソフトにはなかった世界観で繰り広げられる攻防は、ドラマ好きにもアクション好きのユーザーにも受け入れられそうだ。というのも、今回紹介している戦闘シーンがそれ。RPG特有のコマンド戦闘でありながらも、アクション要素や格闘のかけひきをふんだんに取り入れているからだ。また、ソフトには、その戦闘だけを楽しめるモードも用意されていて、自分が進めた物語分のセーブデータからキャラをロードして戦うこともできるのだ。

## 謎に包まれたオープニングストーリー

## 戦闘の流れ

戦闘は基本的にフィールドで敵に出会うと開始される。ここでは、その流れについて紹介していこう。戦闘終了後は、必ずしもレベルアップするわけではないので注意。

**1 敵に出会う** 敵に出会うとそのまま戦闘に突入する

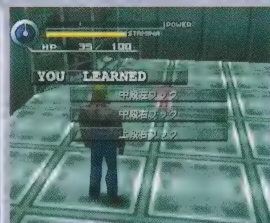
**2 戦闘開始** 敵との間合いをはかって接近しよう

**3 ATTACK** 自分のタイミングでボタンを押して攻撃

**4 戦闘終了** 敵を倒すとレベルアップする場合もある

## 技の修得とレベルアップ

戦闘は基本的に肉体を使った接近戦だ。パンチやキックに投げ技といった攻撃をすることができるぞ。技は戦闘によって覚えたり、レベルアップするようになっている。得意な技の攻撃力を上げたり、技の連携でコンボを作るなど、自分なりの戦闘スタイルを作ることができるぞ。

**技の使用** 最初に使える技は限られている。自分の構えの位置（ボタンで変更可能）に注意して、最適な攻撃を選んでいこう

**技の修得** 戦闘終了後、新たな技を覚えることがある。いろいろな技を修得して、連携コンボを作れば戦いの幅が広がるはず

**レベルアップ** レベルアップはHPだけにあらず、体の各パーツも上がっていく。鍛えれば鍛えるほど、攻撃力やガード力もあがる

## やればやるほどのめり込む熱中ソフト

NBAシーズンもいよいよファイナル。せっかくなので、その興奮をN64でも楽しんじゃおうよ。

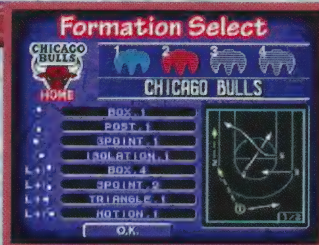
| | |
|---|---|
| タイトル | NBA IN THE ZONE 2 |
| 発売元 | コナミ |
| 発売日 | 6月3日 |
| 価格 | 7800円 |
| ジャンル | スポーツ |
| プレイ人数 | 1〜4人 |
| 備考 | 振動パック対応 |

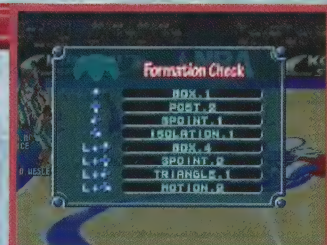
# 戦術をいかしてプロ顔負けのプレイを楽しもう！

## 今月はフォーメーションについて紹介しよう

戦術を知れば、さらにおもしろくなってくるのがこのソフト

### オフェンス●OFFENSE

オフェンスフォーメーションを自分で選択可能になった今作なんだけど、これを知れば知るほど、本格的なプレイが楽しめるってわけ。実際のNBAの試合が好きな人はわかると思うけど、各チームによって戦術が違って、とってもチーム色が出ているよね。今回のソフトでは30種類の戦術から選択できるので、かなり実際のチーム色に近い設定ができるってわけ。これを決めるだけで楽しいんだから。

8種類のフォーメーションを選択可能。よく使うものを設定しよう

意外なフォーメーションを1つ入れておくと、相手が戸惑うぞ

フォーメーションはプレイ中に確認、変更もできるのだ

オフェンスではパス回しの基準としてフォーメーションを活用しておくといいぞ

ディフェンスでは、相手の攻撃パターンを読みとっていこう

### ディフェンス●DEFENSE

ディフェンスのフォーメーションは各チーム、各ボタン共通になっている。4つのフォーメーションが使用できるので、相手のオフェンスフォーメーションに合わせながら選択して、使用していくといいぞ。これまた本格的なディフェンスをしてくれるのでいいのだ。

| | |
|---|---|
| 十字キー↑ | フロントコートの半分でマンツーマンに |
| 十字キー↓ | フロントコートの全部でマンツーマンに |
| 十字キー← | バックコートの半分とフロントコートでマンツーマン |
| 十字キー→ | コート全部でマンツーマン |

## これまたハマる「3point shootout」モードで競っちゃおう！

今回から加わった新しいモードがこの「3ポイントシュートアウト」だ。3ポイントシュートを次々に決めていくんだけど、これが3Dスティックをはじいて操作するようになっているんだ。もち4人対戦もできるぞ。

プレイヤーやモードを選択

スティックをはじくんだ

対戦だとこんな感じ

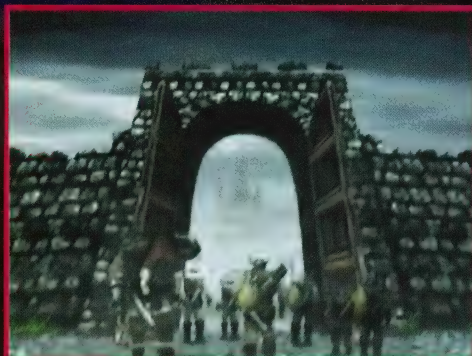
シャドウゲイト64

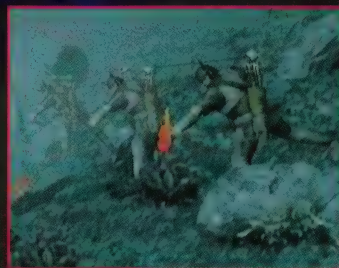
# SHADOWGATE64

| | |
|---|---|
| タイトル | シャドウゲイト64 |
| 発売元 | ケムコ |
| 発売日 | 9月下旬予定 |
| 価格 | 6980円（予定） |
| 容量 | 未定 |
| ジャンル | アドベンチャー |
| プレイ人数 | 1人用 |

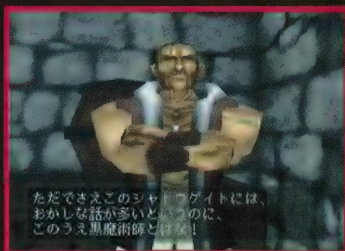
## 囚われし魔王の眠るシャドウゲイト城

発売日も近づき、日に日に期待も高まってきた『シャドウゲイト64』。今月はサンプルロムが編集部に登場！ オープニングやゲーム中の画面写真の撮影に成功だ。ということで今回はその中から厳選した画像をお届けすることにしよう！

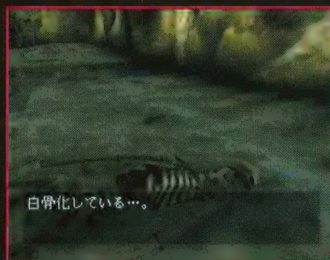
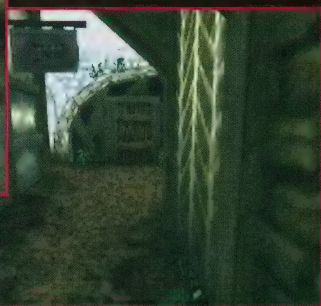
## 運命はシャドウゲイトへと

⬆大草原の真ん中にたてられたシャドウゲイト城。ディルはなすすべもなくここでの冒険に巻き込まれていく

この物語の主人公、ディルはハーフリングと呼ばれる種族の出身。交易団のキャラバンとともに街道を旅しているとき、シャドウゲイト城を根城にする盗賊団の襲撃を受けてしまう。交易団のメンバーは皆殺しにされてしまうが、ディルだけは、交易路の情報を得るためにかろうじて命を救われる。しかし、かれは盗賊団の手によってシャドウゲイト城の地下深くにある牢獄に囚われの身になってしまうのだ。

◆草原を行く交易団に火矢を射る盗賊たち

◆攻撃を受けて炎上する馬車。ディル以外は皆殺しに

なんとか地下牢からの脱出に成功したディル。だが、まずは冷たく澱んだ地下水路から抜け出さなくてはいけない。シャドウゲイト城の地下に広がる水路には危険がいっぱい。ほんの少しの油断が致命的な結果を招く。さらに、その先には過去の犠牲者の白骨が転がる洞窟が続く。そこを抜けると、ようやく地上に出ることができる。城の地上部分にはワーロックロードを封じたガードハウスを中心に4つの塔がそびえ立っている。ディルがまず訪れることになるのは塔の下にある居住区。ここでいろいろな情報を集め、シャドウゲイト城からの脱出の糸口をつかむのだ。ディルが地下牢に囚われている間に、シャドウゲイト城の周囲には大きな変化が起きているらしいのだが……。

⬆この男も盗賊らしいが、いろんな情報を教えてくれる

## 地下水路を抜けて

◆この物言わぬ屍も何かの手がかりを示しているかも知れない

◆町を吹き抜ける風が、宿屋の看板にもの悲しい泣き声を上げさせる

# 64花札～天使の約束～

64新規参入メーカーのアルトロン第1弾は花札ゲーム。N64では初めてのジャンルだよね。しかも各種モードがもりだくさんの内容になっているんだ。ルールを知らない初心者でも楽しめるようになっているぞ。

| タイトル | 64花札～天使の約束～ |
|---|---|
| 発売元 | アルトロン |
| 発売日 | 7月予定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | テーブル |
| プレイ人数 | 1人 |

## 64初!!本格派花札ソフト登場

### フリー対戦とストーリーモードもあるぞ

モードは自由に遊べる「フリーモード」と「ストーリーモード」が用意されているんだ。ここでの注目は「ストーリーモード」。主人公を男女から選べて、行く先々で出会う様々なキャラと花札勝負を繰り広げるってわけ。対戦キャラの人数によってゲームも変わるんだ。

**【ストーリーモード】**

18歳の主人公は遠い日の約束をかなえるため、思い出の街にやってくる。そこで出会う人物と花札勝負をしながら、昔かわした約束「一緒に流星群を見る」ことが目的。画面もかなりきれいだぞ。

旅の途中で出会う様々なキャラと花札勝負をするんだ

## 3種類のゲームを紹介していこう

### こいこい

2人で勝負するゲーム。順番に手札と場札を合わせてゆき、役を作っていくのが目的なんだけど、1つでも役が出来たらそこで勝負もできるし、もっと役を作りたければ「こいこい」をして、続行することが可能なんだ。相手とのかけひきが楽しいゲームになってるぞ。

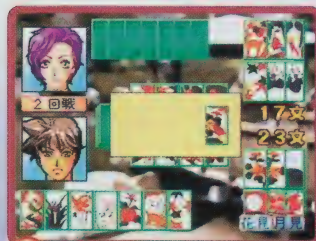
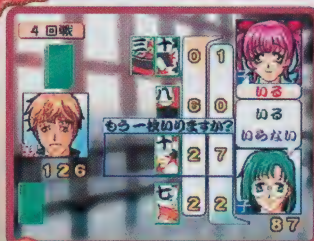
「こいこい」して大きな役を狙おう

### 花合わせ

3人で勝負するゲーム。山札がなくなるまで、手札と場札を合わせてゆき、最後に一番得点の多い人の勝ちというゲームだ。相手に役を作られないようにしたり、これまたかけひきのおもしろいゲームだ。相手の手の内を読んで、ジャマに専念なんてのもありかも。

役を作るか、得点勝負か?

### おいちょかぶ

親1人に子2人で勝負するゲーム。各札にはそれぞれ月数が決められていて、その数で勝負するんだ。親の配る最大3枚までの手札の合計数が9に近ければ勝ちというルールだ。他の2種類のゲームとは違い、ギャンブル性がとっても高いゲームと言えるかもね。

9ができれば最高なんだ

### 花札と言えばかけひきだよね

N64では初の花札ゲーム。画面もとってもきれいだし、遊びやすそうだよね。それになんといっても、花札はかけひきのゲーム。相手の手の内を読んだり、自分本位ではうまく進まない所が楽しいんだ。

ストーリーモードの展開も楽しみだよね

手軽に楽しめて熱中しちゃいそうだよね

# 特製シール VOL.34

ひさしぶりにマリオやカービィたちが勢揃い!

コントローラパックシールだよん

カセットの上面に貼ってね

LASTLEGION UX
ラストレジオンUX

バイオレンスキラー
TUROK NEW GENERATION

NBA IN THE ZONE 2

ズール～魔獣使い伝説

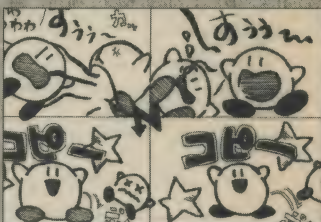
1999 7 JULY

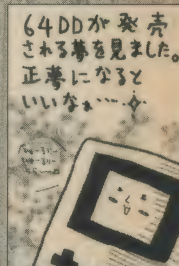
**この原稿を書いているのは5月5日の子供の日〜。いやあ、会社が静かで原稿も進むよ……。とまあ毎年こんな感じで、しかも俺こと編集部マッシーは2日が誕生日。このむなしさと静けさの中で、またひとつ年を重ねていくのですわ。**

## 今年のG.Wも仕事だ!!スペシャル

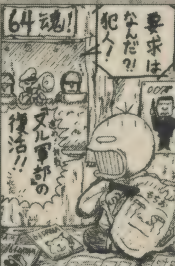
"RokuDori"Entertainment Topics!!

では、今月もお葉書いってみましょう。まずは埼玉県の白魔神さん「この前ウズラの卵を丸飲みして死にかけました。その時の俺は弟の話によると死ぬ直前のトレヴァルヤンそっくりだったと……」あぶね〜あぶね〜。そんなもので死にかけてはダメだ。マッシーの小学生時代に給食でウズラが出たときに飲み込まずに5時間目も6時間目も口の中に入れてなめているヤツがいました。だから何だという話なんだけど……。次は佐賀県の桜子さん「カエルのお母さんは『ケロケロ』と鳴きます。お父さんは『ゲコゲコ』と鳴きます。その子供は何と鳴くでしょう。答えはコレがのったら教えます」……。クイズですな。答えを書いておいてくれないところがいいです。みなさんも考えてください。続いては兵庫県の森元康夫さん「エクスプレスというTBS朝の番組があるんですけど、6時10分頃と7時5分頃の雑誌の紹介コーナーがあって、放送当日発売される雑誌を紹介します。もしかしたら64ドリームもでるかも」とのこと。先月、毎月新聞でも紹介されていたけど、アメリカのニンテンドウパワーという雑誌に64ドリームが紹介されていました。こーいうのってとってもうれしいんだよね。そこでみんなに提案、「思わぬ所に64ドリーム!!」つー感じで、意外なところで売られていたり、放置されていた64ドリームがあったら教えてちょうだい。ちなみにマッシーんち近所のヨーカドーでは、「電撃、ファミ通64+」はあるのにドリームだけおいていないという潔い所もあります。また、読み終わったドリームを床屋の本棚にこっそり置いてきたりするのもおすすめです。最後に東京都のち〜ぶ〜さん「編集者のみなさんのお小遣いの使い道を教えてくれてもいいぞ」お小遣いか〜。ていうかお給料から生活費引いた分がすべてお小遣いっちゃーお小遣い。もっちーやケイ少佐、マッシーは好きな物を好きなだけ買っているぞ。大人っていいなぁ〜。

### イラストコーナー

⬅（岡山県／姫月）さん。カービィの繰り返しなのだ

⬆（和歌山県／真咲ねむ）さん。期待のADV

⬆（神奈川県／甘酢イカ）さん。正夢かも？

⬆神奈川県／為重和幸）さん。来月出ます

⬆（大阪府／岡周二）さん。確かに似ている

⬆（京都府／ていえぬ）さん。来月やるよん

⬆（神奈川県／うめ吉）さん。64版は今年か？

**【あてさき】**

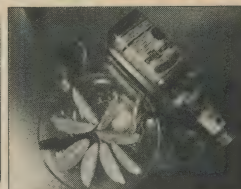
**〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館**
**(株)毎日コミュニケーションズ**
**64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係**

# ちづるのアナログチャット64 ~be myself~

## 今月の肖像画

岐阜県／横山らい佳さん作。実物が分からないので想像で描いてくれました。感じ出てる!

## 今月のお酒 20才未満禁

クエルボ

⬅メキシコ産テキーラの代表格。塩を一口とライムを直接かじり、すぐにクイっと常温で飲むのだ。

アルコール40度と高いけどパカパカ呑める。勢いでバカバカ壊せって感じ。同銘柄でもゴールドやプラチナ等ランクあり。

ベストマッチゲーム ブラストドーザー

## 第20回「ゲーム離れ」をする理由

**「『アナログチャット』っていつのまにか方針がずれてるような…」とのお便りが石川県のKULAさん(17才)から寄せられた、連載20回目、はや3度目の春。**

「ていうかこのページの方針って何でしたっけ?」と、この連載を企画した編集部マッシーに尋ねてみたら、彼は苦笑するばかりであった…。

まあいいや、とにかく今月のお題「ゲーム離れ」について。まず岡山県／グラウさん（15才）のお便りを紹介。「どうも最近ゲームをやる気がしない。ゲームが面白くなくなったワケではないが…やっと受験勉強が終わったのに何で?」。そういう時期ってあると思うよ。グラウさんは「受験が終わったら好きなだけゲームやるぞ」と思ってたそうだけど「やりたくてもできない」という条件をクリアすると、人間って不思議なもので、どうもやる気が起きなくなることが多いかも。「ないものねだり」みたいな。

あと、ゲーム以外のことのほうが楽しい、または大事という状況になると、勢いゲームから離れるだろう。私の25才の妹は現在、子育てが楽しいらしく「ゲームは時間の浪費」とまで言ってた。前は私以上にゲーム好きだったのにね。

かく言う私も、人生2度目のゲーム離れ中。理由の1つには病気の治療=ゲームより大事なことがある。まず歯医者で数年がかりの矯正を始め、さらに自律神経失調症による各種症状で神経科にまめに通い、カウンセリングと投薬中。極めつけは最近、ギックリ腰で整体中。仕事とゲームで座りっぱなしの姿勢が腰に来たらしい。

でも、最大の原因は趣味=仕事という曖昧な境界線が今私をゲームから離れさせてるのかも。編集部では誰や彼やが仕事のためにゲームをしている。ケイ少佐などは攻略のためにゲームをした後で、息抜きと称して今度はGBで遊んでいる。家に帰ると彼氏がいて、またもゲームをやっている。もういやぁぁぁという感じ。純粋にゲームを楽しめる環境にないというか…この仕事続ける限り、しょうがないんだけどね。純粋に趣味としてゲームをするほうが幸せなのではないかと思う（これもないものねだりか?）。ちなみにこの原稿はパソコン上で書いてるけど、毎日電磁波出まくりの画面をず〜っと見つめてるから、すごく目も疲れる。で、ゲームやパソコン等のデジタルなものと対極にあるアナログなものを、気づくと求めている自分がいる。読書、音楽、料理、散歩、などなど。…とかいいつつ編集部でマリオゴルフをやってるのを見てるとやりたくなったり（おもしろそうだよ）ポケモン金銀は発売日が決まれば速攻予約かな。ありゃ、やっぱ「ゲーム離れ」してない。好きなものは好きなのね。またゲームやりたくなったらやろっと。

⬅編集部のちづるの机。徹底的にデジタルな仕事場なのだ

## 教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

**Q ハガキ採用の完全先着順って、地方のほうが不利じゃない?**
沖縄県／スゥエアさん

**そんなことはない!**

まずハガキの場合は消印を見ればいつ出したのか判断がつく。またFAXは当然郵送より早く編集部に着くが、郵送の消印と照らし合わせて考えても、同じ日に全く同じネタが編集部に到着する場合はほとんどない（仮に同ネタが到着した場合は無作為抽選）。なので、東京から離れている読者のほうが損ということはまずないぞ。安心してくれ。

## 開設予告 ちづる姐さんの恋愛相談コーナー(仮)

**■つーわけで、恋の悩み大募集!**

**「女の子向けのコーナーを作って!!」（愛知県／ピーちゃん）**に触発されるとともに、先月で「バナナ相談所」が終わったので、私が長年温めてきた「恋愛相談」企画をまんまとやっちまいます。あ、相談者は男の子も女の子もOK！最近は酔っぱらうと昔つきあっていたオトコたちの話で泣き出してしまう醜態を演じる（←サイテー）恋に百戦錬磨のちづる姐さんが、あなたの悩みにお答えしてみます。右の宛先にどんどん恋の悩みを送っておくんなまし。

## 今月のすけ

4才シマリス。最近偏食気味で飼い主同様、わがまま

『巨人のドシン』発見！…ではなくご主人ちゃまのスリッパでちゅか。脱ぎ散らかさないで、ちゃんとしまいなちゃい。

## おハガキ募集

コラムのテーマ、質問、似顔絵など何でも大募集。下記宛かとじ込みハガキでの応募もお待ちしてます

宛先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「アナログチャット」係まで

**おわび**／先月号で『MSX版メトロイド』とか書いちゃいましたが『メタルギア』の誤りです。
ごめんなさい。電磁波で頭がイカれて…（言いワケ）。

木版画／北河　忍

# Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

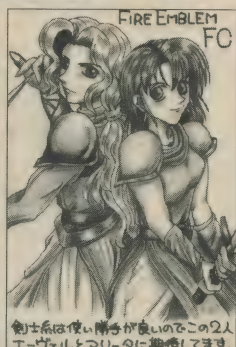
ついに3ページ。とりあえずしばらくはこんな感じでやっていきますので、お葉書よろしくね。

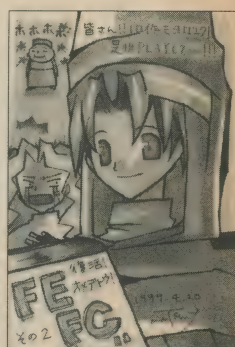
## ファイアーエムブレム ● トラキアア776続報も、いまだ詳細は見えず

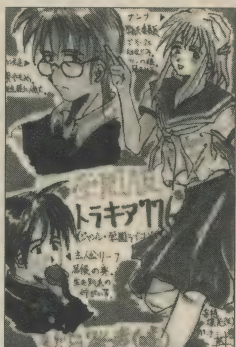
最新作『トラキア776』の続報は毎月届けられるのだが、なかなか詳細が見えてこないのも事実。だが、どうもこの物語は前作『聖戦』の7章以前のリーフの話になるらしい。つーことは、この物語のあと、リーフたちは『聖戦』にかけつけていると思われるのだが……。とにかくお葉書をドドっと載せてみました。みんなもどんどん投稿してちょうだい。もちろん文字ネタも大歓迎。

### トラキア776 予想大合戦

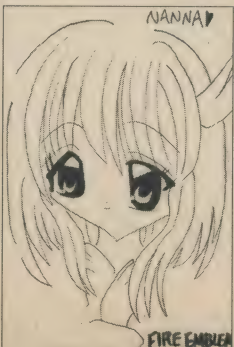
『トラキア776』に関する様々な推測が編集部に届けられている。まずは舞台。フィアナの村からトラキア半島にかけて繰り広げられる戦いがメインになるらしいので、マンスター王国周辺が騒がしくなるのは間違いない。となると。特にレンスターに侵攻したトラキア王国などが登場するので、そこらへんの『聖戦』キャラも登場するのではないか？フリージ家とかね。またシステムでは「再行動」というものが登場。これは1ターン以内に何回か行動が可能になるらしいのだが、使いすぎると疲労度がたまり、次のマップでは使えなくなる場合もあるという。最初のマップで全力行動して、次のマップで使わないという戦術も使用できるわけだ。フィンあたりがそうなるかも。

⬆（千葉県／飯純はじめ）さん。どの助っ人が登場するのか？

⬆（埼玉県／ミーさん）さん。リーフの苦戦を2人が救えるか？

⬆（東京都／花藤チャクラ）さん。序盤は苦戦しそうだよね

⬆（山口県／松村やゆよ）さん。お久しぶり。また投稿求む

⬆（大阪府／NO.Q）さん。確かに。こーして逃げたい……

⬆（愛知県／臥竜）さん。学園版トラキア!! 意外にハマるかも

⬆愛知県／桐都澪）さん。載ったので風間とうかさんへ

⬆（静岡県／ティル）さん。毎月君の葉書がないと落ち着かん

⬆（和歌山県／木佐蛍）さん。ナンナの今回の活躍も見物だね

⬆（東京都／星野たかゆき）さん。もち、OKですよ

### このキャラが好きだ!!

さて、まだ本格的には開催しないが、いずれはキャラの人気投票をやることになるはず。なので、今から好きなキャラ（すべての作品で）をおさえておくのはどうだろうか？『トラキア776』が発売以降はコーナー名も『トラキア776叛乱部隊（仮）』のように変えて、純粋にキャラを追っかけていきたいとも思っている。気合いのこもったキャラへの思いを葉書にたくして応募してくれ。

# ゼル夫くん

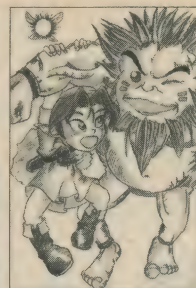
ZELO

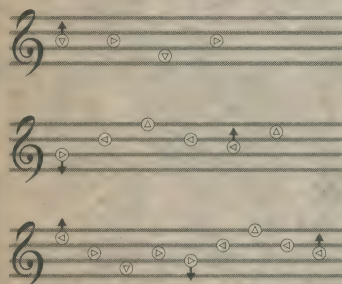
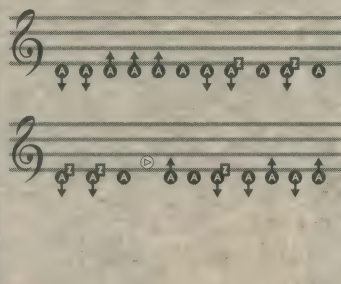
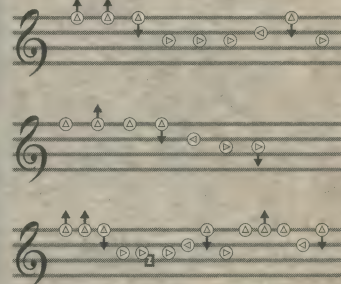
## 64DDで「裏ゼルダ」を遊びたいのは俺も同じ!! byゼルオ

さすがにここまでくると、もう完璧に『セルダ』をクリアしちゃった人が多いんじゃない。でもまだまだ遊べるのがこのゲームのすごいところ。64DDで予定されている『ゼルダ』を遊ぶためにも、もっともっと遊び尽くして完璧にしておくといいかもしれないね（と、謎を含むように書いているが、実は何の情報も知らない編集者なのです）。

⬆（埼玉県／にわとり好き）さん。インパです……

⬆（愛媛県／りえっち）さん。サリアは一番人気

⬆（茨城県／びたん）さん。こちらで採用しました

⬆（神奈川県／リュウジロウ）さん。ダルニアだ～

⬆（千葉県／森川真湖）さん。若草四姉妹と同名だ

## ポケモンスタジアム2

### ミュウツーを倒せ!!が勝てないよぉ～

みんな『ポケスタ2』遊んでる？いろんなカップで優勝すると、いろいろいーことあったでしょ。本誌でも紹介しているもの以外にも、実はまだもらえるポケモンがいたりするんだ。前作では確か「波乗りピカチュウ」だったよね。さ～て今回はなんでしょうか？ヒントはアニメでもよくボケ役として出てくるポケモンです。詳しくは来月ね。さてさて、このコーナーの趣旨は、どーやったらバトルでうまく勝てるようになるかです。みんなが「俺はタケシをこーやって倒したぜ」とか「俺はこのポケモンでこんな技を使ってみたぜ」いや「わたしなんかこんなポケモンで勝っちゃったわ」みたいな葉書を募集しています。特に「ジムリーダーのしろ」で苦戦しそうな「してんのう」や「ライバル」を完璧に倒したぜ!! みたいな葉書を送ってくれるとうれしいな。イラスト葉書も紹介していきたいし、夏以降に控えている『ポケモン金・銀』のコーナーにもしていきたいですな。トゲピーも登場することが判明したしね。また、ゲームボーイの『ポケモン』などのちょっと得する技なんかも大募集。こーすると便利だよ、みたいな伊東家の食卓ばりのテクニックも送ってね。

## あのロボットもの

### まだタイトル出せないじゃん

ほんとは今月発表になるはずだったので、コーナーを設けたのですが、ガーン、発表は来月以降になりそうです。あのロボットたちが大活躍するので、またスパロボ研究所をやろうと思っているんだけどなぁ～。つーわけで、ここはタイトル出しだい、コーナー開始。あーもどかしい。ところで、みんなはどんなスーパーロボットたちが好きかな？マジンガーやゲッターはもちろんガンダム好きも多いことでしょう。そこで、ここでもイラスト葉書大募集!! 君の好きなスーパーロボットたちを葉書に書いて送ってくれ。どの技が好きかも書いてくれるとうれしいぞ。ちなみに最近編集部マッシーがクリアしたPS版『スーパーロボット大戦F完結編』で、一番使用頻度の高かったロボットを聞いたところ、1位がサイバスター、2位がグルンガスト、3位が真・ゲッター1ということらしい。オリジナルメカが強いってのもあるんだけどね。現在はWS版『スーパーロボット大戦コンパクト』で通勤電車の中で「熱血」やら「ひらめき」を使っているらしいぞ。くれぐれも電車の中で技の名前を大きな声で言わないように注意してね。それではまた来月号で!!

## 実況パワフルプロ野球6 ヌル選手大募集中!!なにがヌルイかはこれを見よ

やってきました『パワプロ6』ヌル選手パスワード。とにかく入れてみてビックリのヌルイ選手が登場するぞ。そんなヌルいらん!! と言われそうだけど、ものは試しに入れてみてよ。これがまたヌル選手を作るのも結構大変なんだよね。試合だけで活躍させて、あとはダイジョーブ博士と新薬のテストで壊しまくりでプロにならなきゃいけないんだから。みんなもいろんな選手を作ってパスワードで投稿していね。ヌル選手でなくってもいいからね。

### PAWA PURO6 何がヌルなのか?

パスワードを入れてみればわかると思うが、能力ひくっ!! って感じ、よくこれでプロに入れたよね～と感心すらしてしまう。今回は東京都センジュゼロくんの作った選手を大公開!!

**シャングリラ／東京都／センジュゼロ**
せじけ　ふりぎ　げしあ　られづ　よゆむ　ぜはげ　てりと　べまは　ざぞゆ
ごしか　いごぞ　むうせ　ごわが　ぞつす　れすや　ふさと　だむき　だぢう
ここめ　じいと　せぶむ　なとつ　ろはし　ころし　あぞち　ほ

**ラ族／東京都／センジュゼロ**
けほや　つばき　かごし　やでほ　へいか　めみほ　そとと　さえめ
とばぶ　せよみ　こだね　めてよ　せなり　ぜつお　づよね　もばな
ぐぞき　とぢれ　るけさ　ねもぜ　やえが　だつぐ　もぞぐ　りここ

**飯田／東京都／センジュゼロ**
おかぐ　ゆぶず　るしん　ほむお　げいけ　だでこ　ねぐぐ　てぢす
わよん　ごせい　づだぜ　しうり　ぼがか　じぜい　びむろ　れかじ
つしじ　だほほ　ちよお　じん

**ダイブ／東京都／センジュゼロ**
ぎとち　ごせさ　ここわ　なのじ　ぢぞる　ごおほ　こへひ　さそめ　せひさ
なわえ　がたあ　せせと　ぢかす　せばば　さりあ　りるぜ　つばに　けいぎ
るなあ　ぐがじ　よろこ　つぜほ　きわお　も

## 実況GIステイブル そう競馬にたとえれば64ドリームダービー。とキムタクも踊ります

### 第1回64ドリームダービー開催決定!!

てなわけで64ドリームダービー開催決定!! 出場資格は4歳馬限定(雄雌問わず)。葉書に『GIステイブル』(N64かGBかを明記)のパスワードを書いて送ってください。第1回締め切りは6月の20日!! 7月売りの64ドリーム9月号で大会の内容を紹介するぞ。強い馬をガンガン育てて応募してちょうだい。もち編集部からも出走するので、熱いバトルで対決しようぜ!!

### 応募方法

葉書にオリジナルステークス用のパスワードを明記して送ってください。大会はN64『実況GIステイブル』で開催するのでGB版で作った人は葉書のパスワードの下に「GB」と書いておいてくださいね。締め切りは6月の20日(必着)。みんなの参加お待ちしています。優勝者には賞品も出るからね。

## etc... その他の特設は何になるのか?

3ページに拡大され、ファンクラブというか特設になってきた今回のファンクラブ2。みんなの葉書で特設は増えていくぞ。今回紹介はできなかったが、『オウガバトル』や『マザー3』などのタイトルを希望する葉書も多く見られた。ページがとれ次第紹介していくので、どしどし葉書を送ってほしい。また、コーナーができたら「こんなことをしたい」とか「あんなこともやってほしい」という内容も書いてくれるとうれしいぞ。「ゼル夫くん」のようにコーナー名がちゃんと決まった特設になるように広げていこうぜ。ちなみに右の葉書は常連さんの喜多くんからの葉書。今回は『マザー3』で葉書を送ってくれるみたいだ。みんなも楽しい葉書待っているのでよろしくね。

1999年
旧RPG時代から
新RPG時代へ
MOTHER3

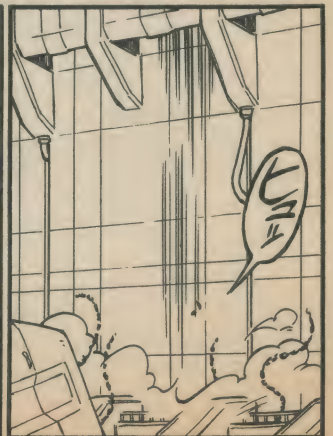
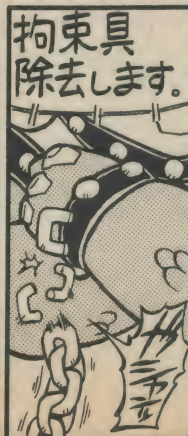
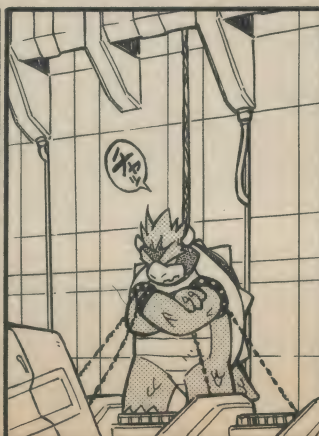
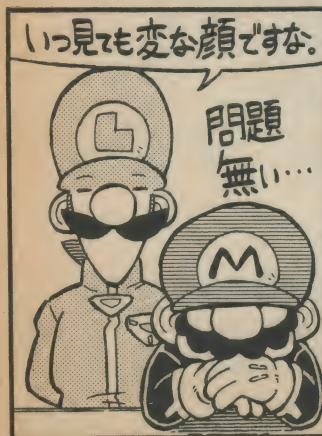
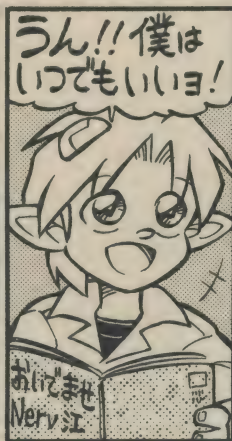
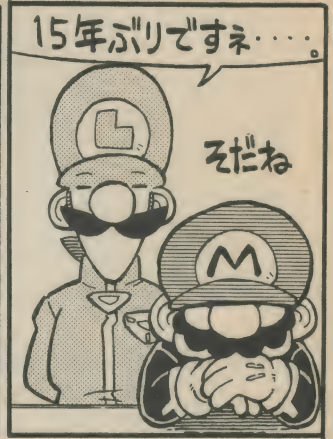
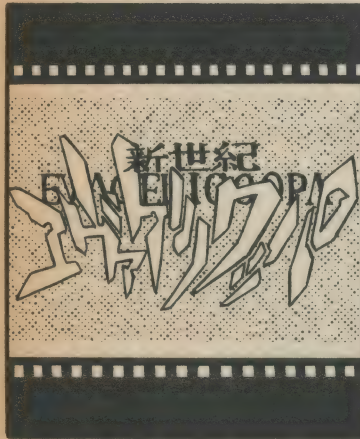
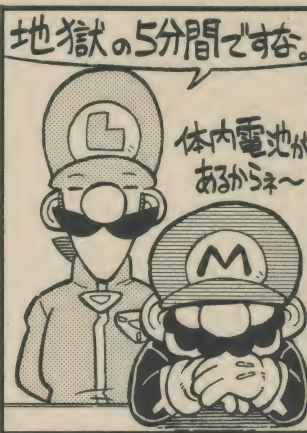
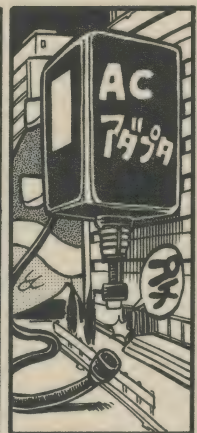
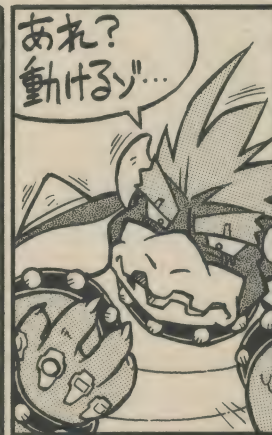
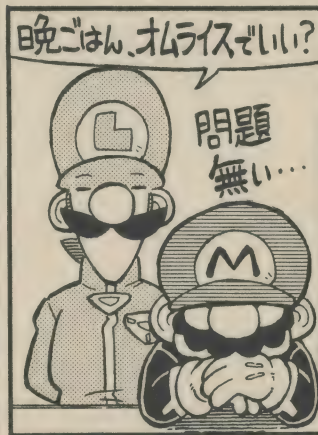
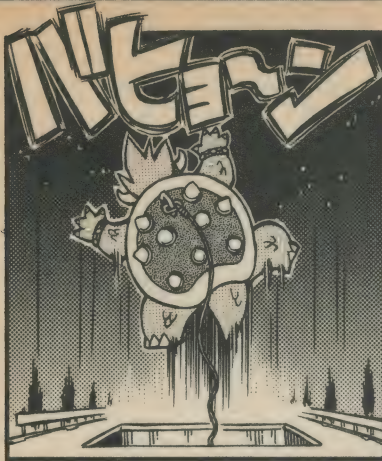
←MOTHER3のキャラについてはくわしくわからないから、MOTHER2のネス。

⬆石川県／喜多啓太)さん。今回は「マザー」の特設をねらいます

### おハガキのあて先は

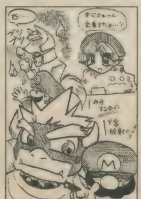
とにかくなんでもオッケイ!! どのファンクラブに投稿しても全然オッケイだし、複数のファンクラブに葉書を出しても大丈夫!! 各ファンクラブの色を出して、みんなで盛り上げていこうよ。特に大会のできるスポーツものなんかも賞品のチャンスがあるので、どしどし応募してね。宛先は下の通り。

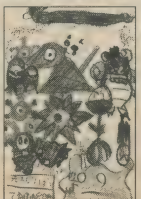
宛先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ゲームソフトファンクラブ2」係

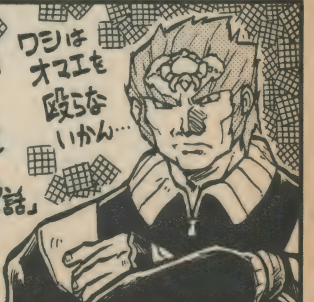
今月は『新世紀エヴァンゲリオン』です。

おハガキありがと〜　**イラスト大紹介**

愛媛県／まりんさん

愛知県／かいごりらさん

愛知県／ねこさん

岡山県／あさひさん

岐阜県／横亜らい佳さん

広島県／三好まさひろさん

●つもお手紙ありがと〜。ファンレターには『DDD』FL係りと書いてくれるとうれしいな。宛先は58Pだよ

## ガルベスが笑うと巨人は勝つことができる

勝たねーじゃん。というわけで上のリサーチはウソでした。編集部マッシーです。あと内村篤康君。アンケートでの励ましのお便りありがと。がむばりまっす。そしてとんがりまっす。

## ゲームキャラにLOVEは必要か?

ゲームのキャラに恋したって、会議室でお弁当食べてもいーじゃん。それに恋ってなんだよ。黒ってなんだよ。

RESEARCH

### 【ケースA】Lovers

東京都の自称シロガネーゼの聡美さんはこう語った。リンク様の耳掻きをしたい。いや、させてほしい。リンク様が望むならダイゴロン刀で斬られてもいいと。彼女の目はモニター越しに「イーヤッ」とか「トウッ」っとかいうリンクにまさに釘付け。Jrの滝沢君にリンクを演じて欲しいとさえ言う始末だった。そう、彼女は恋をしている。実在にはいもしないはずのリンクを想う心は一体どこで成就されるのか？聡美さんの場合は、リンクを演じてほしい滝沢君にその恋を転化させるのではないか？と私が言ったところ、彼女は滝沢キックと言いながら私を殴打し、リンクに恋する想いは人に対する想い以上だと言った。恋ではない、慈しむ心。そう、そこには愛があった。そしてそれは永遠に届かない遠距離恋愛のようにも見えた。彼女はリンクに何も求めていない。いわば無償の愛。そう、相手に何かを求め続けるのが愛ではない。見返りを求める愛は愛にあらず。私は太陽とシスコムーンのCDを買い求める彼女に、江口洋介ばりに「そこに愛はあるのか」と言った。彼女は黙って首を縦に振るのだった。もし、彼女の愛がリンクに届けられるような事があるとしたら、そこに恋愛関係は成立するのだろうか。

### 【ケースB】NonLovers

千葉県の自称オロナミーゼの幸夫さんはこう語った。ゲームキャラってありえないじゃん。あんな細くて巨乳な女はいないし、メガネっ娘だっていやしない。あれは男の願望だよ。ある意味イメクラなんだよな。当時、幸夫さんは某メーカーでいわゆる成人指定ギャルゲーを作っている最中だった。ありえないことをゲームではありえるようにしてくれる。それがゲームさ。だってそうだろ、幸夫さんは焼き鳥の串から全ての肉を抜くと箸でそれを食べながら言った。あんな露出な格好で剣を持って戦えると思うかい? もう血みどろだよ。実際にはありえないのさ。「つまり、君がゲームキャラに恋することはありえないってことだね」私が言うと。彼は口に入れた焼き鳥をクチャクチャさせながら、ああ、そうだねと言った。恋はできない。あれは願望なんだ。プレイヤーの妄想の一部なんだよ。だって、そこに本物はいやしない。ドットやポリゴンで描かれたデータの集合体でしかないんだ。だが彼はこうも言った。言ってみれば人間もDNAと細胞の集合体でしかない。それに恋をするのは、肉体的に触れあえるからだ。もしそれが現実的に可能になるのなら、ゲームキャラにも恋をできるのかもしれない。現実的になるのなら……。

### 結論 CONCLUSION

決定的な違いはゲームキャラには肉体がないということだ。だが、プレイヤーの精神的な恋愛感情は、ある意味達成されるとも言える。それを一方通行ととらえるかはあなた次第だ。あなたが求めている恋愛が、そこにあるのならば、それを恋愛と呼んでもいいはずだ。だが、くれぐれも思いこみの暴走だけはしないでほしい。それはあなただけの満足する自慰的な行為でしかない。嫉妬やジレンマを伴わない恋愛感情が理想的な恋愛であるとしたら、ある意味究極な恋愛なのかもしれない。

**肉体的欲求を精神的恋愛感情は越えることができるのか?**

### 現在リサーチ中のタイトル

先月、今月の2回はゲームに対する内面的なものをリサーチした。リサーチ人数が少ないので、それが結論とは呼べぬかもしれない。なので、読者のいろんなゲームに対する意見を求む。また、追求してほしいゲームタイトルがあれば、それもハガキに書いて送ってクレア。

### リサーチタイトル募集

【あて先】
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ64ドリーム「ヌルゲーリサーチ200X」係

# ロクヨン ワンダースタジアム

64 Wonder Stadium

7
64DREAM SPECIAL July,1999
64 WONDER STADIUM

| タイトル | ポケモンスタジアム2 |
| --- | --- |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 発売中 |
| 価格 | 5800円 |
| ジャンル | 対戦＆図鑑 |
| プレイ人数 | 1〜4人 |
| 備考 | 64GBパック対応 |

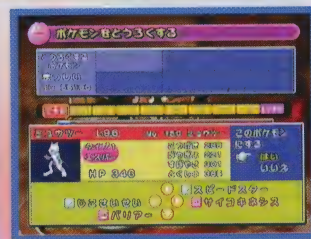
みんなポケモンバトルで楽しんでいる? 151体すべてが使えるようになった『ポケモンスタジアム2』なら、君が育てたポケモンを思う存分戦わせることができるから、きっと盛り上がっているんじゃないかな。では今月もバトル開始!!

# ジムリーダーをぶっとばせ!スペシャル!!

## あの四天王とライバルも登場!!

今回は「ジムリーダーのしろ」について紹介していくぞ。なんと8人のジムリーダーの後には、あの「してんのう」とライバルまでもが登場することがわかったんだ。そして彼らすべてを倒すと、とってもいいものがもらえるみたいだぞ。では、ライバルまでのジムトレーナー＆ジムリーダーの登場ポケモンを紹介していこう。君のバトルに役立ててくれるとうれしいぞ。ちなみに編集部ではミュウツーが大活躍したのだ。

立ちはだかるジムトレーナーやジムリーダーを君の育てたポケモンで倒していこう。いいことあるかもよ

ジムリーダー8人にそれぞれジムトレーナー3人がいるぞ

出場ポケモンを151体からじっくり選んでいこうぜ

# ジムリーダーのしろを攻略して、とってもいーものをゲットしよう!

## 8人のジムリーダーと四天王、そしてライバルを倒せ!

ジムリーダーたちは、ゲームボーイの『ポケモン赤、緑、青、ピカチュウ』に登場したおなじみの面々だ。今回、再戦になるわけだけれども、敵もかなり手強くなってきているんだ。登場ポケモンから相手のタイプを考えて、こちらのポケモンを選んでいこう。

## ニビジム ●対虫、毒、地面タイプの用意

まずは軽く準備運動といった感じ。炎、水、エスパーを連れていけば楽勝だ。たぶんミュウツーがいれば1体で相手のポケモン全部を倒してくれるぞ。

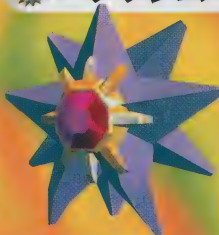
⬅コイツに気をつけろ!!／イワーク

| ジムトレーナー1／むしとりしょうねん | |
|---|---|
| キャタピー | スピアー |
| ビードル | コクーン |
| トランセル | バタフリー |

| ジムトレーナー2／たんぱんこぞう | |
|---|---|
| フシギダネ | ナゾノクサ |
| アーボ | パラス |
| ズバット | クサイハナ |

| ジムトレーナー3／ボーイスカウト | |
|---|---|
| カモネギ | ダグトリオ |
| ディグダ | サンド |
| ポッポ | イシツブテ |

| ジムリーダー／タケシ | |
|---|---|
| イワーク | ロコン |
| ゴローン | オムナイト |
| カラカラ | カブト |

## ハナダジム ●水のカスミは電気で勝負

ここは一目瞭然、水タイプのポケモンが多いので電気タイプのポケモンで戦おう。君の育てたピカチュウやライチュウが大活躍できるチャンスだぞ。

⬅コイツに気をつけろ!!／スターミー

登場ポケモンリスト

| ジムトレーナー1／つりびと | |
|---|---|
| ゼニガメ | カメール |
| ニョロモ | アズマオウ |
| コイキング | メノクラゲ |

| ジムトレーナー2／ガールスカウト | |
|---|---|
| ポッポ | ビリリダマ |
| シードラ | ディグダ |
| ユンゲラー | プリン |

| ジムトレーナー3／かいぱんやろう | |
|---|---|
| ニャース | オムナイト |
| トサキント | ピッピ |
| マンキー | ニョロゾ |

| ジムリーダー／カスミ | |
|---|---|
| スターミー | カメックス |
| タッツー | ヒトデマン |
| コダック | パウワウ |

## クチバジム ●でんき軍団を倒せ!!

マチスは電気ポケモンがメイン。地面タイプを連れていきたいところだが、ジムトレーナー3の炎タイプのポケモンにも対応できるようにしておこう。

⬅コイツに気をつけろ!!／ライチュウ

| ジムトレーナー1／ふなのり | |
|---|---|
| ワンリキー | シェルダー |
| ヤドン | クラブ |
| オニスズメ | ゴルダック |

| ジムトレーナー2／でんきグループ | |
|---|---|
| ポリゴン | ピカチュウ |
| ビリリダマ | エレブー |
| マルマイン | コイキング |

| ジムトレーナー3／ジェントルマン | |
|---|---|
| ニドラン♂ | ポニータ |
| ニドラン♀ | リザード |
| ガーディ | ヒトカゲ |

| ジムリーダー／マチス | |
|---|---|
| ライチュウ | ピカチュウ |
| ビリリダマ | コイル |
| マルマイン | レアコイル |

## タマムシジム ●炎ポケモンで焼き尽くそう!

エリカは草タイプのポケモンが多いので、炎タイプで勝負。相手の「どくどく」攻撃に注意するため、体力が多いポケモンも連れていこう。

⬅コイツに気をつけろ!!／クサイハナ

登場ポケモンリスト

| ジムトレーナー1／ミニスカート | |
|---|---|
| プリン | カラカラ |
| プクリン | パラス |
| イーブイ | コラッタ |

| ジムトレーナー2／おとなのおねえさん | |
|---|---|
| ヒトデマン | アズマオウ |
| ピジョン | ドードー |
| サイホーン | ミニリュウ |

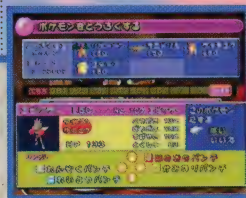
| ジムトレーナー3／エリートトレーナー♀ | |
|---|---|
| パラセクト | ニドリーナ |
| ラッキー | ニドリーノ |
| ガラガラ | ベロリンガ |

| ジムリーダー／エリカ | |
|---|---|
| クサイハナ | ラフレシア |
| ウツボット | ウツドン |
| モンジャラ | タマタマ |

# レンタルポケモンをうまく使ってみよう!!

## うまくレベルがそろわなかったらレンタルを

スタジアムの各カップに出場するには、そのカップで決められているレベルや、ポケモンのタイプが必要になってくる。手持ちのポケモンがそろわない時には、レンタルポケモンを活用しよう。レンタルといっても、基本的な「わざ」は覚えているので、逆に使いやすいぞ。

困った時にはレンタル

とっても頼りになるんだ

## セキチクジム ●毒ポケモンがイヤな感じ

毒ポケモンが多いセキチクジム。「どくどく」攻撃などで体力を奪われていくと戦いが辛くなっていくぞ。ここもミュウツーで一気に勝負だ。

←コイツに気をつけろ!!／ユンゲラー

登場ポケモンリスト

| ジムトレーナー1／ぼうそうぞく | | ジムトレーナー2／もうじゅうつかい | |
|---|---|---|---|
| ドガース | マタドガス | キングラー | フシギソウ |
| ベトベター | コンパン | サンドパン | ウツドン |
| メタモン | メノクラゲ | ストライク | ゴーリキー |

| ジムトレーナー3／ジプシージャグラー | | ジムリーダー／キョウ | |
|---|---|---|---|
| スリープ | スリーパー | モルフォン | コンパン |
| ユンゲラー | ケーシィ | ベトベトン | ニドリーナ |
| バリヤード | ヤドラン | マタドガス | ニドリーノ |

## ヤマブキジム ●対エスパーの用意を

エスパーポケモンのオンパレード。さすがにこちらもエスパーばかりでは戦いが長引くぞ。虫タイプのポケモンを連れていくようにしよう。

←コイツに気をつけろ!!／フーディン

登場ポケモンリスト

| ジムトレーナー1／スキンヘッズ | | ジムトレーナー2／かじばどろぼう | |
|---|---|---|---|
| ハクリュー | マンキー | キュウコン | ガーディ |
| オコリザル | ワンリキー | ロコン | リザード |
| ジュゴン | サイホーン | ポニータ | ギャロップ |

| ジムトレーナー3／きとうし | | ジムリーダー／ナツメ | |
|---|---|---|---|
| ゴース | ゴルバット | フーディン | スリーパー |
| ゴースト | ベロリンガ | ユンゲラー | ナッシー |
| ゲンガー | ドククラゲ | バリヤード | ルージュラ |

## グレンジム ●いろんなタイプが出てくるぞ!!

ここはいろんなタイプのポケモンが登場する。手持ちのポケモンもいろんなタイプをそろえておくのがいいだろう。ノーマルタイプがいるといいかもね。

←コイツに気をつけろ!!／リザードン

登場ポケモンリスト

| ジムトレーナー1／からておう | | ジムトレーナー2／サイキッカー | |
|---|---|---|---|
| ラッタ | ニドキング | ヤドラン | スターミー |
| オコリザル | サワムラー | フーディン | ニョロボン |
| ゴーリキー | カイリキー | ルージュラ | スリーパー |

| ジムトレーナー3／りかけいのおとこ | | ジムリーダー／カツラ | |
|---|---|---|---|
| マルマイン | ベトベトン | リザードン | ブーバー |
| カビゴン | パルシェン | ウインディ | ピクシー |
| ナッシー | ゴローニャ | ギャロップ | ガルーラ |

## トキワジム ●強敵サカキをぶっとばせ!!

最後のジムリーダーはサカキ。これまたいろんなタイプのポケモンが出てくるのでやっかいだ。ミュウツーでガツンと勝負なんていいかもしれないぞ。

←コイツに気をつけろ!!／ケンタロス

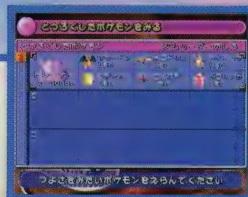
登場ポケモンリスト

| ジムトレーナー1／ロケットだんいん | | ジムトレーナー2／はぐれけんきゅういん | |
|---|---|---|---|
| ゴルバット | ファイヤー | カブトプス | エビワラー |
| ラッタ | ドードリオ | レアコイル | ニョロボン |
| ペルシアン | パラセクト | オニドリル | ベロリンガ |

| ジムトレーナー3／エリートトレーナー♂ | | ジムリーダー／サカキ | |
|---|---|---|---|
| オムスター | ピクシー | ペルシアン | ニドキング |
| ドードリオ | サンダー | ダグトリオ | サイドン |
| ドククラゲ | カイロス | ニドクイン | ケンタロス |

# ポケモンのレベルにバラつきがないようにしておこう!!

## レベルをそろえて戦いに挑もう

「ジムリーダーのしろ」ではこちらの手持ちポケモンの最高レベルに、相手側の全てのポケモンを合わせてくる。こちらがレベル100のポケモンを1体でももっていれば、相手は全てレベル100になってしまうぞ。そのため、手持ちのポケモンのレベルを同じくらいにしていこう。

レベルが同じになるように

ばらつかないようにしよう

### してんのう カンナ●氷とエスパーだ

してんのう第1回戦はカンナ。氷とエスパーポケモンで勝負してくるぞ。中でもフリーザーは強敵なので、ファイヤーなどで戦うようにしよう。

⬅コイツに気をつけろ!!／フリーザー

カンナ

| | |
|---|---|
| ジュゴン | ルージュラ |
| パルシェン | ラプラス |
| ヤドラン | フリーザー |

### してんのう シバ●格闘ポケモン登場

シバは格闘や地面タイプのポケモンを使ってくる。水タイプのカメックスなどで戦っていくのがいいだろう。格闘ポケモンの強力な「わざ」には注意しよう。

⬅コイツに気をつけろ!!／サワムラー

シバ

| | |
|---|---|
| イワーク | カイリキー |
| エビワラー | ゴローニャ |
| サワムラー | サイドン |

### してんのう キクコ●ゴーストがやな感じ

GBでも苦戦したキクコ。特にゴーストやゲンガーの攻撃には今回も苦しめられそうだ。毒攻撃にも注意したいぞ。ミュウツーで一気に倒そう。

⬅コイツに気をつけろ!!／ゲンガー

キクコ

| | |
|---|---|
| ゴースト | ベトベトン |
| ゴルバット | フシギバナ |
| アーボック | ゲンガー |

### してんのう ワタル●最後のしてんのうだ

最後のしてんのうはワタル。ドラゴンタイプのポケモンが登場するぞ。リザードンやギャラドスの攻撃は強力なので先制攻撃ができるようにしよう。

⬅コイツに気をつけろ!!／ギャラドス

ワタル

| | |
|---|---|
| ギャラドス | ラプラス |
| ハクリュー | リザードン |
| プテラ | ガルーラ |

# いよいよライバルと対決!!

## ライバル ●最後はこの人だ

最後はおなじみのライバル。右は登場ポケモンの一例だけど、このポケモンが登場するとは限らないぞ。その秘密は自分で確かめてみるといいかもよ。

⬅コイツに気をつけろ!!／カイロス

# そしてうれしい『ポケスタ2』いーもの情報!

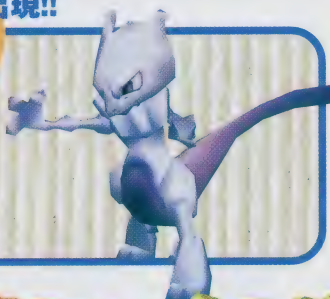
## ジムリーダーのしろでライバルに勝つと……

というわけで、すべてのジムリーダーとしてんのう、ライバルを倒すと、とってもいいものがもらえます。それが右の8体。GB版を1回プレイしただけだと、どうしても手に入れられなかったポケモン達がランダムで1体ゲットできるぞ。これはとってもラッキーでしょ。

**これであのポケモンもゲット**

いつもどちらかしか選択できなくて、頭を悩ませていたポケモンたちだけど、これならもう一度ゲームをプレイすることなく入手できるのでいいよね。

## 「ミュウツー」をたおせが出現!!

さらに、ある条件を満たすと「ミュウツーをたおせ」という項目がスタジアムのどこかに出現するぞ。とんでもない強敵のミュウツーを君のポケモン達で倒すことができるかな?

## 「裏」スタジアムが出現!!

さらにさらに、これまたある条件を満たすと「裏スタジアム」が登場。昨年ポケモンリーグの決勝大会で名をはせた、ポケモン&トレーナーと戦うことができるんだ。キミの実力で勝てるかな?

⬅全てのカップを集めてみると……

# 実はまだ秘密のいーものがもらえるのだ!それは次号で!

# ポケットモンスター金 ポケットモンスター銀

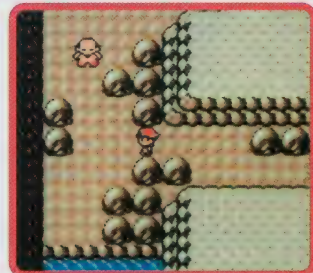
POCKET MONSTERS　POCKET MONSTERS

## ついに登場!!トゲピーには『金・銀』で会えるぞ!!

| タイトル | ポケットモンスター金、銀 |
|---|---|
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 夏予定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | RPG |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | ゲームボーイカラー対応<br>通信ケーブル対応 |

トゲピー

出ました!! あのトゲピーがついに『金・銀』に登場するらしい事が判明したぞ。だって任天堂からイラスト届いたもんね～。下のレディバもそうだけど、今回はかわいらしいポケモンが増えそうだね。

今回も新着画面を見せます。主人公の前にいるのは誰かな？

ここは洞窟の中っぽいんだけど……。あそこにいるのは!?

## これが今回のポケモン図鑑だ!!

このイラストはどーやら、新しいポケモン図鑑のようだよ。なんかとってもかっこよくなっているよね。今回の主人公はこの図鑑を持って旅に出ることになりそうだよ。

ピッピ
ようせいポケモン
たかさ　0.6m
No.035　おもさ　7.5kg
ふしぎで　かわいいので　おおくの
ファンがいる。ただし　せいそくちが
れ　みつけるのが　たいへん。
ぶんぷ　なきごえ　プリント

新しい図鑑で見たピッピ。コメントが変わるのかな？どうかな？

カモネギ
かるがもポケモン
たかさ　0.8m
No.083　おもさ　15.0kg
じぶんの　すを　つくるための
しょくぶつの　クキを　1ぽん
いつも　もって　あるいている。
ぶんぷ　なきごえ　プリント

これはカモネギ。グラフィックも変わっているでしょ

## 『金・銀』の主人公はリュックを持っているぞ!!

そして、今回の主人公はリュックを持っているんだけど、このリュック、どうぐを整理するのにとってもすぐれているらしんだ。下の画面を見てもらうとわかるけど、項目別に分けられているよね。これで、どうぐなどがきちんと整理整頓できるってわけだ。とっても便利そうなので早く見てみたいよね。

どうぐ
キズぐすり　×4
どくけし　×2
やめる
どく　じょうたいから　かいふくする

どうぐはリュックの真ん中のポケットに

わざマシン
01　ばくれつパンチ×　1
やめる
あたりにくいが　ダメージは　おおきい
あたれば　かならず　こんらんさせる

わざマシンは左のポケットに収納されているぞ

## こんなのとれるかな?

### ピーチ

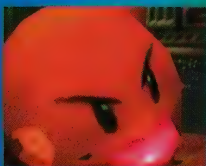
ストライクをさっさと追い出し20万ボルトでピカー!

草むらから現れるところをグンと近づいてねらえば…

そのポッポを追いかけるニャース。目がぐるぐる〜

### トンネル

最初から止まっているマルマインにどうぐを当てよう

シャッターをきりまくれば、こんなイカす瞬間も!

ディグダ?いえ、りりしいまゆげのダグトリオです

### かざん

ケンカの原因は?君はダブルノックダウンを見たか?

みんなをこっちに向かせるには、あれを使えばOKです

前足を高く上げ、いつもより余計に喜んでいま〜す

# 絶対オススメの理由がある!!

# ポケモンスナップ™

POCKET MONSTERS SNAP

**今月はいつもと少しフンイキを変え、さまざまな理由で『スナップ』に手を出さなかった君のために、なんで『スナップ』がおもしろいのか、おすすめなのかをじっくり語りたい。まあ、そこに座って聞いておくれ。**(文:ヒサシブリー尾関)

| タイトル | ポケモンスナップ |
| --- | --- |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 発売中 |
| 価格 | 6800円 |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | バックアップカートリッジ |

## まだプレイしていない君にココロからのメッセージ!

### まだまだ間に合う『スナップ』のススメ

とりあえず『ポケモンスナップ』はヒットした。でも、それは文字どおりの「ヒット」で、今のところ『スマブラ』や『ゼルダ』が放ったようなホームランではない。連休明けに秋葉原のある量販店をのぞいてきたら、かなりの低価格で売られていた。発売後1カ月ちょっとで大幅に値段が下がっていると、『スナップ』購入に迷っていたユーザーはラッキーと思う反面、やや引いてしまうのも事実だろう。いいゲームは常に在庫が少なく、価格もなかなか下がらない、というなんとなくのイメージは誰もが抱いていると思う。

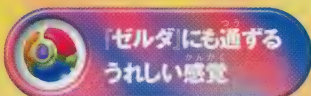
でも、①思ったほど売れていないとか、②低価格で売られているとか、③ポケモンを主人公にしたお子様向けのイメージだとか、④写真を撮るだけ?なんだかよくわかんないゲームだなあとか、そういったことが理由で『スナップ』をプレイしていない人がいたら、こんなにもったいないことはない!『スナップ』はホントにおもしろい、とてもいいゲームだ。『スナップ』購入を見送ろうとしている君、ページをめくる前にちょっと話を聞いてほしい。

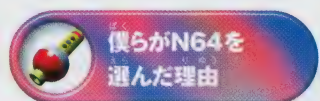
まず①と②の理由は論外だ。そんな理由でおもしろいかもしれないゲームを見逃していたら、開発サイドにとって、メーカーや販売店にとって、何よりユーザーにとってこんなに不幸なことはない。確かに低価格でたたき売られるつまらないゲームは多い。でも、いわゆる埋もれた名作というものも、そこには数多くあるはずだ。『ゴールデンアイ』の出足はひっそりとしたものだったし、『ヨッシーストーリー』は商品が出荷されすぎ、すぐに低価格で売られた。しかしどちらのゲームもおもしろく、プレイしたユーザーの評判も高い。大ヒットはしなかったものの、『ブラストドーザー』や『1080°』のおもしろさは多くの人が認めている(6月号・P9の読者がつけたソフト評価で6位、7位)。販売本数や販売価格を、購入時の最大の判断材料にすることは絶対に間違っている。

### 君は「にじのくも」を見たか?

「けいこく」コースの最後にあるスイッチは押せたかな?山のてっぺんのマンキーがポイント。スイッチで開いたゲートの先にはオーキド博士が待っている。博士の頼みを聞いてあげると、7つめのコースに進むことができる。このコースで撮影ができるのは、あの「まぼろしのポケモン」だ。オープニングでちらりと見えるあいつね。

ナゾの光につつまれた幻のポケモン。このままじゃダメ…

### 「ゼルダ」にも通ずるうれしい感覚

『スナップ』は、ポケモンの世界観がていねいに表現されている。それぞれのポケモンの表情や動き、ポケモンアイランドという舞台の設定、写真を撮りゲームを進めることの理由づけ、どれをとっても普段ポケモンに接しているユーザーが違和感なく入り込めるよう作られている。だからこそ、ポケモンそのものにあまり興味を持っていない人は、お子様向けポケモンゲームかあ、と思ってしまうのだろう（③の理由）。ちなみにミもフタもない話だけど、僕はポケモンに対してそれほど愛を感じていない。オリジナルGB版はプレイしたけど、ずかんはうまっていない。アニメもあまり見ないし（でもCDは結構もっている）、ポケモングッズもほとんど興味がない。だけど『スナップ』はおもしろい。たしかにポケモンに愛があればあるほど、のめり込めるゲームではある。それは事実だ。でも、あり得ない仮定だけど、もしこのゲームが同じシステムで別の何かを撮影するゲームだったとしてもじゅうぶんにおもしろかったと思う。なぜなら任天堂のゲームがいつもそうであるように、『スナップ』のおもしろさもそのシステムにあるからなのだ。そうでなければ、世界観だけがよくできただけのキャラゲーになってしまう。

決められたコースの決められた場所にポケモンたちがいる。つまり、誰にも等しくシャッターチャンスが訪れる。だけど、カメラをかまえる角度やシャッターをきるタイミング、どうぐを使うことで、驚くほど人とは違う自分だけの写真が撮れるのだ。そんな「シンプルなシステムなのにユーザーそれぞれで得られるモノが違う」という遊び心地は、意外かもしれないけど『ゼルダ』にすら通ずるものがあると思う。たとえばエポナに乗ってカカリコ村からハイリア湖に行くとき、君と僕とではハイラル平原を全然違うルートで進むと思う。ゲームの本筋とはまったく関係がなく、どうでもいいような部分だけど、実際に自分とは違う人のプレイを見たとき「えっ？」という新鮮な驚きがあると思う。あるいは自分では思ってもみなかったアイテムでダンジョンボスと戦う人がいたら、どういうワケかすごくうれしくなる。ああ、このゲームはどんなふうに遊んでも受けとめてくれるんだ、という気持ちになる。これに似た感覚を『スナップ』も持っているのだ。そういう意味ではスコアの高い写真が記録される「ポケモンレポート」より、その人のお気に入りの写真をおさめておく「アルバム」のほうが、見ていてうれしい。人のアルバムを見せてもらうという行為は、その人のゲームの腕前を見るのではなく、その人のモノの考え方（センス）をのぞき見ることなのだ。僕はレポートのへなちょこな記録を見られても恥ずかしくないが、こっそりアルバムに残しておいたお気に入り写真を見られるとうれし恥ずかしい。

### 僕らがN64を選んだ理由

このゲームはいわゆる宮本ゲームではない。プロデューサーはHAL研の岩田さんで、ディレクターは任天堂が募集した「ジャックの豆の木プロジェクト※」で引っかけられた（本人・談）山本さんだ（5月号のインタビューを読んでいない人は、ちゃんと読むように！）。僕にとって『スナップ』がなぜおもしろかったかというと、結局『スナップ』が見ている方向が、宮本さんと（つまり『マリオ』や『ゼルダ』と）同じだなと、肌で感じられるからだ。N64というハードの上で、誰も見たことのない、誰も経験したことのない感覚を味わえる、ただただおもしろいゲームを作ろう。そのためにシステムを練り上げよう。ストレスは排除しよう。最後にまとまりのある世界観で包装しよう。そんな現場の空気がすごく感じられるのだ。実際、『スナップ』は新しいおもしろさに満ちあふれている。もちろんノンストレスだ（シャッターボタンをRからAにしようと提案した関西弁の偉い人の判断はまったく間違っていない）。ポケモンたちもいきいきとしている。151匹のポケモンが登場しないことなんて、このゲームのおもしろさの本質とはまったく関係がない。また、問題にもならない。新しくておもしろい感覚は、きちんと提示されているのだ。なぜN64ファンなのか、なぜ任天堂ファンなのか。もう一度考えてみてほしい。答えはこのゲームの中にちゃんとあるのだ。

ポケスポ

1999年5月21日　第151号
発行：64ドリーム

# ルージュラ恋人発覚か？

**カメラはイヤよ**

人気アイドルのルージュラに、恋人がいるのではないかというウワサが流れている。お相手は格闘家のゴーリキー選手。ルージュラを直撃取材したところ、「プライベートについてはノーコメント」をくり返すばかりだ。おまけに撮影を拒否し、それでも撮影しようとした本誌カメラマンに、得意のおうふくビンタをくらわせた……、というナイスな文章つきで、スポーツ新聞のスクープ風に仕上げてくれた広島県の64インパクトさん。5月号で募集した「スナップコンテスト」の大賞は、あなたに決定です。64ドリーム特製アシュラさんシールを送ります！（山本さん、アシュラさんがお忙しく、選考は編集部で行いました）

※ジャックの豆の木プロジェクト……95年に任天堂がN64ソフト向けにクリエイター募集したときのプロジェクト名。500人を越える応募者の中から選ばれた11人で、『ポケモンスナップ』の開発はスタートした。

## こんなのとれるかな？

### リバー

草むらから3匹、水中から1匹、ニョロモ四兄弟。

どんな色でも好物は一緒。ホントの姿にもしてみた？

スピードスターは一瞬の勝負。なるべく近づいて

### どうくつ

困っているピカチュウは助けてあげよう。すると？

さらにこんなにうれしい場面にも出会えるかもね

困っているプリンを助けてあげると最後には…？

### けいこく

ふんばってるんじゃない！団体演技を見せているのだ

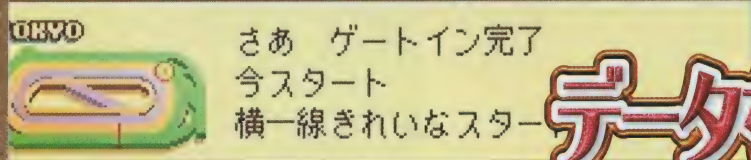
岸にあげて1曲聞かせれば、こんなにうれしそう

コイの滝のぼり、見たことある？すごいことになるよ

# 実況GIステイブル™

春競馬も真っ盛り!! 強い馬も期待はずれだった馬もいるけれど、このゲームをプレイすると、そんなお馬さんたちに関わっている調教師のみなさんの苦労がわかるはず。そしてGIで勝利するっていう、その大変さも身にしみるはずだ。

| タイトル | 実況GIステイブル |
|---|---|
| 発売元 | コナミ |
| 発売日 | 発売中 |
| 価格 | 7800円 |
| ジャンル | 競走馬調教SLG |
| プレイ人数 | 1人 |
| 備考 | コントローラパック(P115)対応 |

# お待たせ!!GIステイブルお役立ちスペシャル!!

さあ　ゲートイン完了
今スタート
横一線きれいなスター

でもって今月はそんなユーザー調教師さんたちへのプレゼント。『実況GIステイブル』のコナミさん公式データを紹介するぞ。しかも種牡馬に牝馬のデータも収録。ゲーム中で馬主さんに種付けの相談をされたり、セリに行くときなんかに役立ててくれるとうれしいぞ。やっぱり、どんなお馬さんたちが登録されているのか気になるもんね。それと、そのお馬さんたちの鞍上の騎手データも大公開。君の馬をどの騎手に乗ってもらったらいいのかを、参考にしてちょうだい。これで君の栄光のGI勝利へとまっしぐらだぜ。たぶん……。

## データを把握して勝利をつかめ!!

### データ重視でいこう

競馬はやっぱりデータが命。なんの予備知識もないまま馬を走らせることは言語道断。自分が調教している馬の距離適性や、どのコースに強いのか? 各レースでどんな騎手に頼めばいいのか? などをしっかり把握してゲームに望もう。その馬の能力を引き出すのもプレイヤーである君のその手にかかっているのだ。しっかりデータを把握して、じっくりと取り組んでいこう。今回のページを参考にしてくれるとうれしいぞ。

⬆一番難解なのが、馬の血統を読むこと。これはばっかりは今までのデータに頼るしかなさそうだ。後は勉強あるのみだぜ

⬆どの馬も距離適性やコース適性をしっかり把握して調教しよう。馬の能力を引き出して100%の状態でレースに挑もうぜ

## 騎手データ

●まずは関東、関西の騎手データです。最後のロバートとペリエは登場時期が決まっているので注意。

### ●関東

| 名前 | 得意戦法 | ボーナス | 条件 | スピード | 気性 | スタミナ | 鞭さばき |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 岡部 | 自在 | 気性 | 無条件 | S | S | S | C |
| 柴田善 | 差し | 距離適性 | 中長距離 | B | B | S | A |
| 横山典 | 追い込み | 根性 | 一番人気 | C | D | B | S |
| 吉田 | 自在 | スピード | 重賞 | B | B | B | B |
| 田中勝 | 好位差し | 根性 | お任せ指示 | B | A | B | B |
| 海老名 | 差し | 瞬発力 | 重賞 | B | B | B | A |
| 的場 | 自在 | 根性 | 重賞 | B | A | A | A |
| 中舘 | 逃げ | 距離適性 | 逃げ指示 | S | B | B | B |
| 菊沢徳 | 先行 | スピード | 先行指示 | A | B | B | B |
| 後藤 | 好位差し | 気性 | 先行・差し | C | A | C | S |
| 橋本広 | 追い込み | 瞬発力 | 追い込み指示 | C | B | B | S |
| 江田 | 先行 | スピード | 単勝10倍 | A | A | D | A |
| 大塚 | 逃げ | 距離適性 | ローカル | A | A | A | D |
| 木幡 | 先行 | 気性 | 芝 | B | A | C | B |
| 小野 | 先行 | 根性 | 先行指示 | A | B | C | C |
| 加藤 | 自在 | スピード | ダート | B | B | B | B |
| 柴田大 | 先行 | 気性 | ローカル | B | B | C | D |
| 坂井 | 追い込み | 距離適性 | 追い込み | C | C | C | S |
| 安田富 | 差し | 瞬発力 | 単勝10倍 | B | C | S | S |
| 大西 | 差し | 瞬発力 | 差し指示 | B | C | C | B |
| 郷原 | 先行 | ダート適性 | ダート | B | A | C | C |
| 横山賀 | 逃げ | 気性 | 逃げ指示 | S | B | D | D |
| 柴田未 | 差し | 距離適性 | 中長距離 | E | C | B | A |
| 山本 | 追い込み | 瞬発力 | 短距離 | C | D | E | S |
| 海老沢 | 先行 | スピード | 先行指示 | C | B | E | B |
| 嶋田 | 追い込み | 根性 | 追い込み | B | E | D | B |
| 小林久 | 先行 | 根性 | 馬齢5歳 | C | S | C | E |
| 吉永 | 逃げ | 重馬場適性 | 単勝10倍 | S | A | B | C |
| 小林淳 | 先行 | ダート適性 | ダート | D | B | C | C |
| 田面木 | 先行 | スピード | 短中距離 | E | B | E | B |
| 村田 | 好位差し | 距離適性 | 中距離 | D | C | D | C |
| 土谷 | 差し | 根性 | ダート | E | E | C | A |
| 田中剛 | 好位差し | ダート適性 | ダート | C | C | B | C |
| 高山 | 先行 | スピード | テン乗り | C | C | D | D |
| 沢 | 自在 | 瞬発力 | お任せ指示 | C | C | D | C |
| 鹿戸 | 先行 | 距離適性 | 先行指示 | A | A | A | E |
| 牧原 | 差し | 気性 | 差し指示 | D | C | E | B |
| 藤原 | 先行 | 気性 | 先行・差し | C | C | D | E |
| 青木 | 追い込み | 距離適性 | 中距離 | E | D | E | B |
| 浜野谷 | 追い込み | スピード | 単勝10倍 | E | E | E | A |
| 徳吉 | 先行 | 根性 | テン乗り | D | C | C | E |
| 横山義 | 先行 | スピード | 馬齢5歳 | C | C | D | E |
| 亀山 | 差し | 根性 | 芝コース | E | C | E | C |
| 伊藤直 | 先行 | スピード | テン乗り | E | C | C | D |
| 水野 | 逃げ | 気性 | 逃げ指示 | B | E | E | E |
| 宗像 | 先行 | 距離適性 | 長距離 | D | C | D | E |
| 大崎 | 差し | 根性 | ローカル | B | C | C | S |
| 蓑田 | 自在 | 根性 | ローカル | D | D | D | D |
| 田口 | 先行 | 距離適性 | 先行指示 | E | C | E | E |
| 穂苅 | 先行 | 距離適性 | 中長距離 | D | D | D | E |
| ロバート | 自在 | 気性 | 無条件 | B | S | S | S |

### ●関西

| 名前 | 得意戦法 | ボーナス | 条件 | スピード | 気性 | スタミナ | 鞭さばき |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武豊 | 自在 | 気性 | 無条件 | A | S | A | B |
| 松永幹 | 先行 | 根性 | 重賞 | S | A | C | A |
| 藤多 | 自在 | 根性 | お任せ指示 | B | S | B | A |
| 河内 | 先行 | 根性 | 牡馬 | A | S | B | B |
| 南井 | 差し | 根性 | 牡馬 | B | A | B | S |
| 四井 | 好位差し | 気性 | 無条件 | B | B | B | B |
| 福長 | 逃げ | 根性 | 重賞 | A | B | B | C |
| 佐東哲 | 差し | 距離適性 | 差し指示 | B | B | B | B |
| 熊沢 | 好位差し | 瞬発力 | 先行・差し | C | A | S | B |
| 幸 | 差し | 根性 | 一番人気 | C | A | B | A |
| 橋本美 | 追い込み | 瞬発力 | 中長距離 | C | B | A | A |
| 武幸 | 追い込み | 瞬発力 | 重賞 | A | C | C | A |
| 土肥 | 先行 | 根性 | 先行指示 | S | A | C | B |
| 津々田 | 追い込み | 根性 | 牝馬 | D | A | C | S |
| 芹沢 | 先行 | 気性 | 芝 | B | B | B | C |
| 古河吉 | 差し | 根性 | 一番人気 | C | C | B | B |
| 本田 | 先行 | 根性 | 短距離 | S | A | A | C |
| 村川 | 自在 | 距離適性 | 長距離 | B | B | C | B |
| 安田康 | 先行 | スピード | ダート | A | B | D | C |
| 石端 | 差し | 気性 | 牡馬 | C | C | B | A |
| 和田 | 先行 | 距離適性 | 長距離 | D | B | B | C |
| 植村 | 先行 | 根性 | 馬齢5歳 | C | B | A | D |
| 岸 | 差し | 瞬発力 | 差し指示 | A | C | E | A |
| 内田 | 先行 | 根性 | 先行指示 | C | B | C | D |
| 酒井学 | 追い込み | 瞬発力 | 追い込み | E | E | C | B |
| 松永昌 | 差し | 距離適性 | 先行・差し | B | C | A | S |
| 林 | 自在 | 距離適性 | 長距離 | C | C | C | C |
| 千田 | 先行 | 気性 | お任せ指示 | B | C | E | D |
| 松本 | 先行 | 気性 | 中距離 | C | B | C | C |
| 小林徹 | 先行 | 根性 | ローカル | B | B | D | D |
| 飯田 | 先行 | スピード | ダート | C | C | C | E |
| 小池 | 差し | 気性 | 単勝10倍 | E | B | D | B |
| 河北 | 逃げ | 距離適性 | 逃げ指示 | B | E | E | B |
| 宝来 | 追い込み | 瞬発力 | 単勝10倍 | C | C | C | C |
| 菊沢仁 | 先行 | ダート適性 | ダート | E | C | C | C |
| 村元 | 好位差し | 距離適性 | 先行・差し | S | S | E | B |
| 山田康 | 差し | すぴーど | ローカル | C | E | D | C |
| 植野 | 先行 | 根性 | 牡馬 | D | C | D | C |
| 山田和 | 先行 | スピード | ローカル | D | B | D | E |
| 塩村 | 先行 | 気性 | 先行指示 | C | C | D | E |
| 原田 | 自在 | 距離適性 | テン乗り | S | C | C | D |
| 須貝 | 差し | 根性 | テン乗り | E | D | E | B |
| 田島信 | 好位差し | 瞬発力 | 先行・差し | E | C | E | C |
| 向山 | 先行 | 根性 | 単勝10倍 | D | C | E | C |
| 田島裕 | 差し | 気性 | 差し指示 | E | D | E | C |
| 菅野 | 差し | 根性 | 差し指示 | C | E | E | C |
| 菊池 | 先行 | 根性 | ダート | D | C | D | E |
| 小島 | 自在 | スピード | お任せ | B | B | B | B |
| 久保田 | 追い込み | 瞬発力 | 追い込み指示 | E | E | E | C |
| 細江 | 差し | 気性 | 単勝10倍 | E | D | E | C |
| ペリエ | 自在 | 気性 | 無条件 | A | A | A | S |

## 種牡馬データ

●続いて種牡馬データです。下のリストは登場種牡馬一覧です。あの名馬たちの名前もありますよ。

1. アーティアス
2. アイシーグルーム
3. アイネスフウジン
4. アウザール
5. アサティス
6. アジュディケーティング
7. アスワン
8. アロングオール
9. アンドレアモン
10. アンバーシャダイ
11. イナリワン
12. イブキマイカグラ
13. イブンベイ
14. インイクストリーミス
15. ウィナーズサークル
16. ウイニングチケット
17. ウインザーノット
18. エブロス
19. オグリキャップ
20. オサイチジョージ
21. オジジアン
22. カコイシーズ
23. ガダボート
24. キリパワー
25. キンググローリアス
26. ギャロップダイナ
27. クリエイター
28. クリスタルグリッダーズ
29. グリーンマウント
30. グインモリー
31. グレートローマン
32. コマンダーインチーフ
33. サクライットー
34. サクラチヨノオー
35. サクラテルノオー
36. サクラトウコウ
37. サクラバクシンオー
38. サクラホクトオー
39. サクラユタカオー
40. サクラローターリー
41. サッカーボーイ
42. サンキリコ
43. サンデーサイレンス
44. シェリフズスター
45. シリウスシンボリ
46. シンボリルドルフ
47. ジェイドロバリー
48. ジャッジアンジェルーチ
49. スーパークリーク
50. スイフトスワロー
51. スキャン
52. スズカコバン
53. スズパレード
54. スターリフト
55. ストームオンザルース
56. スリルショー
57. スルーオダイナ
58. スルーザドラゴン
59. セクレト
60. セレスティアルストーム
61. セントシーザー
62. タマモクロス
63. ダイタクヘリオス
64. ダイナガリバー
65. ダイナコスモス
66. ダイナサンキュー
67. ダイヤモンドショール
68. ダンシングブレーヴ
69. ダンスオブライフ
70. ダンスホール
71. テューダー
72. テンパレートシル
73. デュラブ
74. トウカイテイオー
75. トウショウサミット
76. トウショウペガサス
77. トニービン
78. トロメオ
79. ナグルスキー
80. ナスエルアラブ
81. ナトルーン
82. ニシノエトランゼ
83. ニッポーテイオー
84. ニホンピロウイナー
85. ノーアテンション
86. ノーザンテースト
87. ノーザンディクテイター
88. ノーパスノーセール
89. ノーリュート
90. ハーブアイル
91. ハギノカムイオー
92. バイアモン
93. バンブーアトラス
94. バンブービギン
95. パークリージェント
96. パドスール
97. ヒシマサル
98. ビーインボナンザ
99. ビショップボブ
100. ビゼンニシキ
101. ビワハヤヒデ
102. フェアジャッジメント
103. フォティテン
104. フジキセキ
105. フラッシュオブスティール
106. フレンチグローリー
107. ブライアンズタイム
108. ブルラリズム
109. ヘクタープロテクター
110. ベリファ
111. ホスピタリティ
112. ホリスキー
113. ポリッシュネイビー
114. マグニテュード
115. マジックマイルズ
116. マルゼンスキー
117. ミスターシービー
118. ミホシンザン
119. ミホノブルボン
120. ミュゲロワイヤル
121. ミルジョージ
122. ムクター
123. メジロティターン
124. メジロパーマー
125. メジロマックイーン
126. メジロライアン
127. メリーナイス
128. モガミ
129. モガミショーウン
130. モガンボ
131. ヤエノダイヤ
132. ヤエノムテキ
133. ヤマニンスキー
134. ヤマニンゼファー
135. ライラリッジ
136. ラシアンボンド
137. ラシアンルーブル
138. ランズダーン
139. ランドヒリュウ
140. ランニングフリー
141. リーチ
142. リードワンダー
143. リアルシャダイ
144. リドヘイム
145. リファーズウィッシュ
146. リファーズスペシャル
147. リュウズイショウ
148. リンドシェーバー
149. ルション
150. レオダーバン
151. レジェンドテイオー
152. ロイヤルスキー
153. ロドリゴデトリアーノ
154. ロングリート
155. ワカオライデン
156. ワッスル
157. ワッスルタッチ

1. Beau Zam
2. Caerleon
3. Carroll House
4. Danehill
5. Danzig
6. Devil's Bag
7. Fabulous Dancer
8. Fairy King
9. Gulch
10. Irish River
11. Kingmanbo
12. Kris.S
13. Last Tycoon
14. Machavellian
15. Miswaki
16. Mr.Prospector
17. Nureyev
18. Rainbow Quest
19. Relaunch
20. Rhythm
21. Sadler's Wells
22. Seattle Slew
23. SeekingTheGold
24. Silver Hawk
25. Slavic
26. Storm Bird
27. Storm Cat
28. Theatrical
29. Wild Again
30. Woodman

## おすすめ種牡馬データ

●次はおすすめの種牡馬。種付けの相談をされたら、選んでほしいお馬さんたちだ。

| 馬名 | 毛色 | 種付け料 | 距離適正 | 成長 | スピード | ダッシュ | 勝負根性 | 気性 | 芝ダート | 重馬場 | 脚の強さ | 回復 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Relaunch | 芦毛 | 1000 | 2176m | 普通 | 7 | 4 | 9 | 6 | 4 | 6 | 6 | 5 |
| Rtythm | 鹿毛 | 400 | 1792m | 普通 | 7 | 3 | 6 | 6 | 4 | 5 | 6 | 4 |
| アサティス | 鹿毛 | 200 | 2784m | 普通 | 8 | 6 | 8 | 7 | 5 | 7 | 5 | 6 |
| アンバーシャダイ | 鹿毛 | 300 | 2784m | 晩成 | 7 | 5 | 9 | 6 | 5 | 3 | 6 | 6 |
| ウイニングチケット | 鹿毛 | 150 | 2496m | 普通 | 7 | 6 | 7 | 7 | 9 | 3 | 4 | 6 |
| オグリキャップ | 芦毛 | 50 | 2560m | 普通 | 5 | 4 | 7 | 7 | 4 | 8 | 7 | 8 |
| コマンダーインチーフ | 鹿毛 | 300 | 2592m | 普通 | 7 | 6 | 7 | 6 | 7 | 5 | 6 | 6 |
| サクラバクシンオー | 鹿毛 | 170 | 2080m | 普通 | 8 | 4 | 6 | 8 | 8 | 5 | 6 | 6 |
| サッカーボーイ | 栃栗毛 | 150 | 2784m | 普通 | 6 | 7 | 6 | 8 | 6 | 4 | 5 | 6 |
| サンデーサイレンス | 青鹿毛 | 2500 | 2784m | 普通 | 8 | 7 | 9 | 7 | 5 | 6 | 6 | 5 |
| シンボリルドルフ | 鹿毛 | 300 | 3072m | 普通 | 7 | 4 | 8 | 7 | 8 | 2 | 4 | 6 |
| スリルショー | 鹿毛 | 100 | 2080m | 普通 | 9 | 2 | 8 | 6 | 8 | 9 | 4 | 6 |
| タマモクロス | 芦毛 | 350 | 3296m | 晩成 | 8 | 6 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| トウカイテイオー | 鹿毛 | 250 | 2496m | 普通 | 7 | 5 | 7 | 6 | 9 | 4 | 5 | 6 |
| トニービン | 鹿毛 | 2000 | 2592m | 普通 | 7 | 9 | 8 | 7 | 10 | 4 | 5 | 6 |
| ニホンピロウイナー | 黒鹿毛 | 200 | 1984m | 晩成 | 8 | 6 | 7 | 6 | 7 | 5 | 8 | 5 |
| ノーザンテイスト | 栗毛 | 1200 | 2592m | 普通 | 7 | 7 | 8 | 5 | 6 | 7 | 6 | 6 |
| バイアモン | 鹿毛 | 70 | 1984m | 普通 | 6 | 5 | 8 | 6 | 6 | 7 | 6 | 6 |
| ビワハヤヒデ | 芦毛 | 200 | 2880m | 普通 | 7 | 4 | 7 | 5 | 6 | 7 | 5 | 6 |
| フェアジャッジメント | 黒鹿毛 | 50 | 2176m | 普通 | 6 | 6 | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| ブライアンズタイム | 黒鹿毛 | 2000 | 2784m | 普通 | 8 | 8 | 10 | 7 | 5 | 5 | 5 | 7 |
| マルゼンスキー | 鹿毛 | 600 | 2784m | 普通 | 8 | 4 | 9 | 7 | 7 | 4 | 4 | 4 |
| ミホノブルボン | 栗毛 | 200 | 2176m | 普通 | 7 | 5 | 4 | 6 | 8 | 6 | 9 | 9 |
| メジロマックイーン | 芦毛 | 400 | 2784m | 普通 | 6 | 3 | 8 | 5 | 8 | 7 | 4 | 6 |
| メジロライアン | 鹿毛 | 600 | 2976m | 普通 | 6 | 9 | 8 | 7 | 9 | 3 | 7 | 7 |

## 繁殖牝馬データ

●そして繁殖牝馬データ。こんなにいます。どの馬がいいお母さんになってくれるのかな？

1. アーバントレイル
2. アイミスユー
3. アイリッシュトマト
4. アテナトウザイ
5. アトランダム
6. アドノーブル
7. アニバーサリー
8. アブルーヴァル
9. アマゾンエマ
10. アメリカンフローラ
11. アラホウラク
12. アリーマリー
13. アルプスソング
14. アンティークドール
15. アンビジョン
16. イーストワールド
17. イッツファイン
18. インナーサーチ
19. ウィットランド
20. ウェイトレス
21. ウキワ
22. エーセイ
23. エールモード
24. エアターミナル
25. エアフォース
26. エイティトウザイ
27. エステシャン
28. エスパースター
29. エックスアース
30. エックスジェーン
31. エックスヘッド
32. エックスペルン
33. エディットダーリン
34. エナジーシーダー
35. エルアクトレス
36. エルコッシュ
37. エレガンスフローラ
38. エレガンスレディー
39. エンプレスラモーヌ
40. エンペリーゴールド
41. オーマイマリヤ
42. オーロラガール
43. オジュールドゥイ
44. オムニゾーン
45. カイトウヒカリ
46. カッティングエッグ
47. カフェリング
48. カプリス
49. カメリアトウザイ
50. カルタデアモール
51. カンムリジョオー
52. キープポリシー
53. キティディスコ
54. キヌノハゴロモ
55. キャットウォーク
56. キューティドール
57. クイーンリリー
58. クインクインゼット
59. クインシラハマ
60. クインドラクーン
61. クリープス
62. クリムゾンダンサー
63. グッドルート
64. グラビアクイン
65. グレイスフル
66. ゲランゲラン
67. ゲレンデシュプール
68. コーニストウザイ
69. コーラスダンサー
70. コールミーゴッド
71. コスモスドリーム
72. コランディアゴール
73. コルセア
74. コンカンロ
75. コンデンス
76. ゴロワーズブルー
77. サーファー
78. サイモン
79. サイレントバラード
80. サガノコトブキ
81. サニーサエ
82. サリーペルリン
83. サワーパンジー
84. サンキューフレンド
85. サンダークロス
86. サンダードゥーム
87. ザッツマイミント
88. シークザフリース
89. シェーキーズ
90. シスタートウザイ
91. シスターマイルド
92. シャネルガール
93. シャムマリー
94. シャロンブランデー
95. シャンツェ
96. シャンデリアナイト
97. シュープリーム
98. シルビア
99. シンセサイザー
100. シンデレララン
101. ジミーブルーフ
102. ジャイロスコープ
103. ジャングルジャンプ
104. ジューシーオレンジ
105. スウィフトアタック
106. スカーソル
107. スカーレットガール
108. スキーパラディッソ
109. スケートフォルテ
110. スズカノミネ
111. スターアルケミー
112. ステレオ
113. スナイピング
114. スノーウエディング
115. スノーサンシャイン
116. スプレンダトップ
117. スプレンダルビー
118. セイロンティー
119. セコイア
120. ソングバイディスコ
121. タイショウロマン
122. タウンウェア
123. タカラバコ
124. タテヤマアサヒ
125. タマノリック
126. ダイアナソング
127. ダイナモ
128. ダンサーライム
129. ダンシングスキー
130. ダンシングトリップ
131. ダンフリースタウン
132. チェロキートレイル
133. ティーアップル
134. ティターニア
135. ティファニーライズ
136. テイラードウィッチ
137. テイラードスマック
138. テイルウィンド
139. ディスコキャット
140. ディンヘッド
141. デザイアーラヴ
142. デビルレイ
143. デラックス
144. トゥディヘイロー
145. トマホークチョップ
146. ナーバス
147. ナチュラルヘヴン
148. ニッキホーク
149. ヌエボトウザイ
150. ネヴァーステージ
151. ネヴァートップ
152. ノースオブライフ
153. ノヤマシラギク
154. ハイテンポ
155. ハイビスカス
156. ハッピーレイノルズ
157. ハナノキヨコ
158. ハヤブサエース
159. バードフルマー
160. バックトゥウェスト
161. バックリバーミユキ
162. バブルコンパニオン
163. パシフィック
164. パルティシオン
165. パルミエラムール
166. パレススリー
167. パワフルノーブル
168. ヒカルリーダー
169. ヒダカノニジ
170. ビアーレディクール
171. ビクトリーバック
172. ビジタースター
173. ビューティハウンド
174. ピーク
175. ピューマダンス
176. ファザードン
177. ファショナブル
178. ファテマピース
179. ファントムブルー
180. フィアンセララ
181. フィナーレ
182. フィフティソロン
183. フェアバード
184. フェアリーメイル
185. フォールアスペック
186. フォックスレディ
187. フリーダムトーク
188. ブラウンディジー
189. ブリリアントカット
190. ブルーエスプリ
191. ブルネット
192. ブレイクウーマン
193. プチピット
194. プリティカール
195. プリマダイアリー
196. ヘイキロク
197. ヘイルトゥママ
198. ヘザーラン
199. ヘルプミーブリーズ
200. ベリーグランデ
201. ベルベットローズ
202. ホーネットレディ
203. ホクホウミドリ
204. ホットボーナス
205. ホリディドライブ
206. ボビーガール
207. ポリートウザイ
208. マーベリックメロン
209. マイアミ
210. マイダーリンユー
211. マインキャスター
212. マグマガザン
213. マザーゲラン
214. マジックビューティ
215. マドンナドール
216. マルソーサンライズ
217. マロンロータス
218. ミスティック
219. ミスノーザン
220. ミニレーサー
221. ムーンタッカー
222. ムーンラヴァー
223. ムサシムラサキ
224. メイクウェイ
225. メガヒッツヘイロー
226. メガミ
227. メルコール
228. モントリオール
229. ヤクシニー
230. ヤマトセニョリータ
231. ユーロフェアリー
232. ユキコカマダ
233. ユキヒメ
234. ユメミロク
235. ライドザウインド
236. ライムクリムゾン
237. ライラックヒル
238. ラセーヌスター
239. ラビアンローズ
240. ラブチェイサー
241. ラブラブスター
242. ラブリーリリー
243. ラプソディーゼア
244. ラングィジ
245. ランズプロスト
246. ランズマスク
247. ランチゴースト
248. ランデブーローズ
249. リキリキサン
250. リゾートグラス
251. リッチーエス
252. リボンイーグル
253. リンボーシャーク
254. ルドルフアスカ
255. ルボルダージュ
256. ルミナスローズ
257. レーシングオオヒ
258. レーシングジェーン
259. レアーブロッサム
260. レインオブサンダー
261. レッドミンスク
262. レディパルサー
263. レモンパイ
264. ローカルカラー
265. ロージー
266. ロードショー
267. ローマンヘヴン
268. ロールロール
269. ロッチマイ
270. ロマンスフィガロ
271. ワオピアリス
272. ワッフルスポート
273. ヴェイル

## おすすめ繁殖牝馬データ

●こちらはおすすめの繁殖牝馬。といっても編集部の独断で選んじゃいました。

| 馬名 | 毛色 | 種付け料 | 距離適正 | 成長 | スピード | ダッシュ | 勝負根性 | 気性 | 芝ダート | 重馬場 | 脚の強さ | 回復 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アドノーブル | 栗毛 | 18000 | 2272m | 早熟 | 8 | 5 | 9 | 6 | 6 | 7 | 6 | 5 |
| エアターミナル | 鹿毛 | 9500 | 2400m | 普通 | 8 | 9 | 8 | 6 | 7 | 5 | 6 | 5 |
| ウキワ | 鹿毛 | 13000 | 2400m | 晩成 | 9 | 5 | 7 | 7 | 8 | 6 | 4 | 6 |
| エルコッシュ | 黒鹿毛 | 17000 | 2400m | 普通 | 8 | 6 | 9 | 6 | 5 | 7 | 6 | 4 |
| キヌノハゴロモ | 鹿毛 | 10200 | 1696m | 普通 | 9 | 5 | 8 | 7 | 10 | 3 | 6 | 6 |
| カッティングエッグ | 鹿毛 | 13800 | 2400m | 早熟 | 8 | 6 | 4 | 6 | 5 | 7 | 5 | 6 |
| クリムゾンダンサー | 栗毛 | 13000 | 2976m | 晩成 | 7 | 6 | 7 | 6 | 7 | 7 | 6 | 5 |
| グラビアクイン | 鹿毛 | 9000 | 2592m | 普通 | 8 | 5 | 7 | 6 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| ダンシングスキー | 鹿毛 | 21000 | 2784m | 普通 | 9 | 8 | 9 | 6 | 7 | 4 | 5 | 6 |
| パシフィック | 黒鹿毛 | 25000 | 3392m | 普通 | 8 | 8 | 10 | 5 | 9 | 8 | 4 | 6 |
| メガミ | 黒鹿毛 | 18000 | 2560m | 普通 | 7 | 7 | 7 | 7 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| スノーウェディング | 鹿毛 | 50000 | 2592m | 普通 | 9 | 8 | 8 | 6 | 8 | 6 | 4 | 4 |
| エルアクトレス | 鹿毛 | 16000 | 3200m | 普通 | 8 | 7 | 9 | 6 | 6 | 4 | 5 | 5 |
| サイレントバラード | 青鹿毛 | 9000 | 3488m | 普通 | 4 | 5 | 9 | 6 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| シュープリーム | 栗毛 | 15000 | 2272m | 早熟 | 8 | 7 | 7 | 6 | 6 | 3 | 6 | 6 |

今月は『パワプロ6』に登場する隠し選手の能力を大紹介。選手の登場のさせ方は118ページからの「ドリテクの殿堂」を見てちょうだい。それでは、隠し選手の能力をチェック。

# ホームラン競争で隠し選手を出そう!!

| | |
|---|---|
| タイトル | 実況パワフルプロ野球6 |
| 発売元 | コナミ |
| 発売日 | 発売中 |
| 価格 | 7800円 |
| ジャンル | スポーツ |
| プレイ人数 | 1~2人 |
| 備考 | コントローラパック対応 |

## まずは12球団の隠し選手を大紹介

まずは12球団の隠し選手を紹介しよう。「ホームラン競争」で各球団の選手を選び、「1選手でプレイする」を選んでパーフェクトを出せばオッケイ。ボールのちょい気持ち下を打てばいいぞ。球場はこれまたドリテクの地方球場か神宮球場で。

巨人なら松井で楽勝でしょう

10本打てばパスワード画面に

### 横浜 西 清孝

投手王国横浜に新たな戦力が。左のワンポイントでいこう

### 中日 サムソン・リー

一発病が怖いものの、わりと安心して使えるサムソン

### 巨人 バルビーノ・ガルベス

出ました。後半からぐんとよくなる制球が見物かも

### ヤクルト 岡林洋一

ケガしやすいがちょっとイヤなんだけど……

### 広島 東出輝裕

セリーグ隠し選手、唯一の打者だ。パワーが……

### 阪神 新庄(投手)

待ってました投手新庄!! 野手能力もいいぞ

### 西武 豊田 清

右ヒジ手術から復活、今季はローテーション入りを狙う勝負の年

### 日本ハム 与田 剛

31Sを上げて新人王獲得したのももう9年前。今年こそ復活を

### オリックス 野田浩司

1試合19奪三振の日本記録保持者。右ヒジ手術で剛球復活だ

### ダイエー 吉本 亮

現在2軍で活躍中。将来に期待の高卒スラッガー。課題は守備力か

### 近鉄 宇高伸次

先日プロ初勝利を記録。最近では珍しいサイドースロー投手

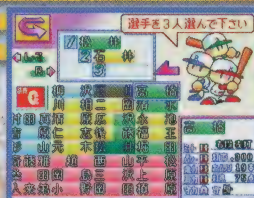
### ロッテ 成本年秀

河本とのダブルストッパーで一世風靡。今年はコンビ復活だ

## 続いてサクセスの隠し選手16人を紹介

続いて今度はサクセスに登場する選手の能力をチェックだ。これまた「ホームラン競争」で「3選手でプレイ」を選択してパーフェクトを達成すればオッケイ。どの選手を使ってもいいので楽だぞ。ちなみに選手はランダムで登場するからね。

誰でもいいので3選手で打とう

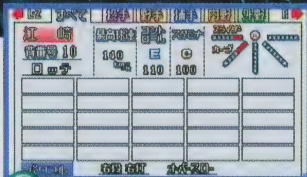
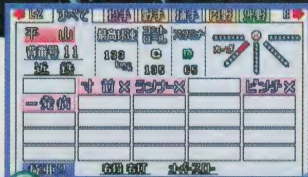
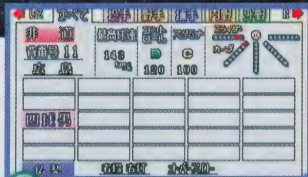
球場はどこでもいいからね

## 登場16選手の野手能力

まずは16人の能力をチェック。でもちょっと使える選手がいないような気がするのだが……

| 選手名 | 出身校 | 背番号 | 投打 | チーム | 守備 | サブ守 | ミート | パワー | 肩力 | 走力 | 守備力 | エラー | 特殊能力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 平山 | 極亜久 | 11 | 右右 | 近鉄 | 投手 | | 2 | 20 | 8 | 5 | 6 | 4 | 左×、チ×、体、ヘッド |
| 外藤 | 極亜久 | 3 | 右右 | 阪神 | 一 | 外、捕 | 2 | 95 | 12 | 6 | 7 | 7 | パワー、バント×、体 |
| さとう | 極亜久 | 4 | 右右 | 巨人 | 二 | 一、三 | 2 | 5 | 5 | 5 | 4 | 2 | 左○、チ○、バント○ |
| たなか | 極亜久 | 5 | 右右 | 広島 | 三 | 一、外 | 1 | 25 | 7 | 5 | 4 | 2 | チ○、サヨナラ男 |
| すずき | 極亜久 | 6 | 右右 | ロッテ | 遊 | 二、三 | 2 | 13 | 5 | 5 | 4 | 2 | 流し打ち |
| 荒井金 | 極亜久 | 7 | 右右 | 横浜 | 外 | 捕、一 | 2 | 55 | 7 | 11 | 6 | 4 | |
| 荒井銀 | 極亜久 | 8 | 右右 | 横浜 | 外 | 捕、二 | 2 | 50 | 7 | 11 | 6 | 4 | |
| 荒井ぱ | 極亜久 | 9 | 右右 | 横浜 | 外 | 捕、三 | 2 | 45 | 7 | 11 | 6 | 4 | |
| 江崎 | パワフル | 10 | 右右 | ロッテ | 投手 | | 3 | 70 | 10 | 10 | 10 | 10 | |
| 矢部 | パワフル | 8 | 右右 | 日ハム | 外 | | 3 | 50 | 7 | 11 | 7 | 7 | |
| 猿橋 | パワフル | 1 | 右右 | 日ハム | 二 | | 3 | 70 | 9 | 9 | 10 | 10 | |
| 椿本 | パワフル | 1 | 右左 | 西武 | 三 | | 3 | 80 | 9 | 8 | 9 | 9 | |
| 豆山 | パワフル | 5 | 右右 | ヤクル | 二 | | 3 | 80 | 9 | 10 | 10 | 10 | |
| 熊谷 | パワフル | 3 | 右右 | オリッ | 捕 | | 3 | 100 | 12 | 8 | 11 | 11 | ブロック |
| 大倉 | 官僚 | 7 | 右右 | 横浜 | 遊 | | 3 | 70 | 9 | 7 | 13 | 13 | バント○ |
| 非道 | 仏契 | 11 | 右右 | 広島 | 投手 | | 3 | 80 | 12 | 5 | 5 | 5 | 左×、三振男 |

※左×…左投手×、チ×…チャンス×、ヘッド…ヘッドスライディング、パワー…パワーヒッター、体…体当たり、チ○…チャンス、左○…左投手○

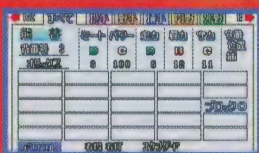
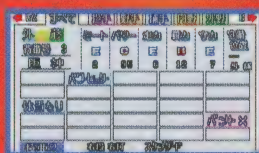
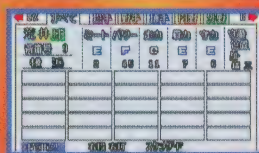
## 3投手の能力

上の表は野手能力。16人のうち登場する投手はその中の3人なので、3投手の能力は画面で紹介するぞ。う〜む、これまたおすすめの投手はいないのだが……。

江崎君はロッテに行ったんだねえ

マイナス能力が多い平山君だが

非道キャプテンはこんな感じです

## Pickup!

16人の選手を何人かピックアップしてみました。たぶん、みんながサクセスで作った選手の方が能力的には上になるんじゃないかと思うんだけど。

豆山君はこんな感じ。特殊能力は一切ついていないぞ

椿本先輩は西武で背番号1です。シアンフロッコよりいいかも

ブロック○の熊谷君。控えのキャッチャーでどうでしょう

外藤君はパワーCなのにパワーヒッターな[illegible]さだ

荒井3兄弟は、いろんな守備ができて重宝しそうですな

## さらに隠しの7選手を紹介

さらにさらにここからがすごいところ。まだ隠し選手はいました。しかも能力はトップクラス。ぜひ、彼らを出現させて君のチームで活躍させてはいかがでしょうか？特に猪狩君や社長、課長はマジ使えます。阿畑君のアバタボールも使ってみたいでしょ。

同じく3選手でパーフェクトを

しかもドームじゃないとダメだ

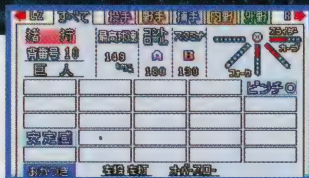
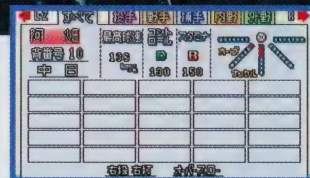
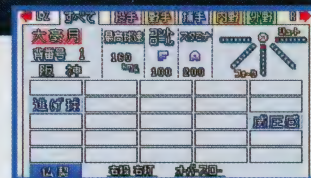
### 登場7選手の野手能力

これが最後の隠し選手。前ページの16人をすべて出していないと登場させられないぞ。

| 選手名 | 出身校 | 背番号 | 投打 | チーム | 守備 | サブ守 | ミート | パワー | 肩力 | 走力 | 守備力 | エラー | 特殊能力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 鮫島 | するめ | 5 | 右左 | 近鉄 | 三 | | 3 | 110 | 10 | 9 | 11 | 11 | 逆境、サヨナラ男、ヘッド |
| 阿畑 | 近代 | 10 | 右右 | 中日 | 投手 | | 3 | 80 | 9 | 9 | 10 | 10 | |
| 亀田 | 極亜久 | 2 | 右右 | 阪神 | 捕 | 外、一 | 1 | 65 | 8 | 6 | 7 | 5 | バント○、キャ○、体 |
| 猪狩 | あかつ | 10 | 左左 | 巨人 | 投手 | | 5 | 145 | 10 | 10 | 9 | 9 | パワー、強振、安定感 |
| 課長 | 黒獅子 | 3 | 左左 | ダイエ | 捕 | | 6 | 90 | 13 | 15 | 15 | 15 | アベレ、チ○、キャ◎、安定感 |
| 社長 | 黒獅子 | 6 | 右右 | ダイエ | 三 | | 2 | 150 | 12 | 13 | 14 | 14 | パワー、強振、チ○、体 |
| 大豪月 | 仏契 | 1 | 右右 | 阪神 | 投手 | | 1 | 200 | 12 | 3 | 7 | 7 | パワー、強振、威圧感 |

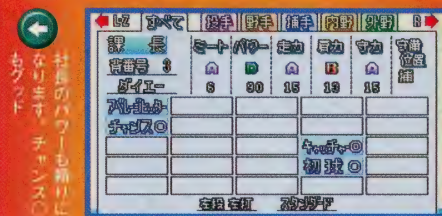
※ヘッド…ヘッドスライディング、キャ○…キャッチャー○、体……体当たり、パワー…パワーヒッター、アベレ…アベレージヒッター、チ○…チャンス○、キャ◎…キャッチャー◎

### 3投手の能力

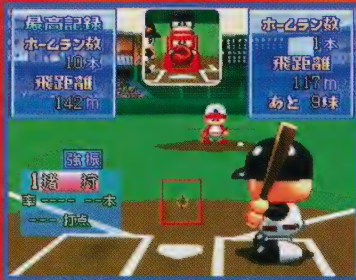
こちらは投手の能力。さすがにみなさんすごいですな。大豪月のスタミナとスピードのところなんてサクセスじゃあ、なかなか作れないっすよ。ぜひ登場させて楽しみましょう。

さすがの猪狩君。打者としても投手としてもピカイチです

阿畑くんのあの魔球の正体はナックルだったのです

阪神の救世主になれそーな大豪月。球速は最高です

## Pickup!

この7人はさすがにみなさん粒ぞろいというか、メチャ頼りになります。特に猪狩くんは、野手としても投手としてもがんばってくれるので、ぜひ登場させてエースに育てていきましょう。

社長のパワーも頼りになります。チャンス○もゲット

課長はアベレージヒッター。社長といいコンビですな

### 投打ともにパーペキの猪狩くん

とにかくなんといっても猪狩君。背番号10は意外だけど、今の巨人の10番より全然いいです。まさに4番でエースの風格が漂っています。ぜひ、アレンジで巨人に加えて、最弱投手陣の救世主となるようにドラマティックペナントで使ってみるのがいいんじゃないでしょうか？

ホームラン競争でも使える猪狩君。あのサクセスでの生意気な態度も伊達じゃないって感じです。いい仕事しますよ

### 超ノーコンだけど時速160km/hの大豪月

そしてあの大豪月も登場。コントロールFっていうのは前代未聞だけど、このスタミナと球速は魅力的だよね。打者としてもとんでもないパワーの持ち主なので、猪狩君とエースで4番対決なんていうのもおもしろいかもしれないぞ。できればあの顔で出て欲しかったなぁ……。

この160km/hはほんとに速いっす。実戦で緩い球の後に投げると、メチャ効果的です。コントロールは問わず……

**今回は、N64の大きな特長のひとつだというのに、やってそうでやってなかった「3Dスティック」の仕組みについてじゃ。意外と盲点じゃったな。64DDで期待されるインターネット接続についてもちょっとだけ触れてみよう。**

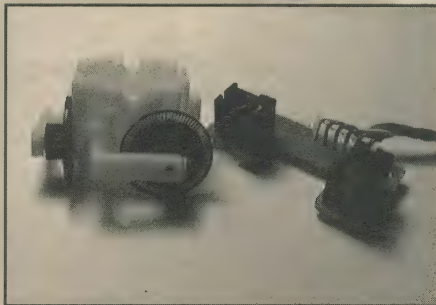
## Q 3Dスティックのアナログ入力はどんな仕組みになっているの？

（静岡県／k@zu）

普通のスイッチとは明らかに違うよな。ボタンのようにONかOFFかではなく、微妙なコントロールが出来る不思議なスティック。死語でいうところのファジーな入力機器。さて、いったいどんな構造になっておるのじゃろうか。

コントローラを分解すると、3Dスティックの部分だけがひとつの箱になっておる。この箱に全ての謎が詰まっておるわけじゃ（そんな大袈裟なもんではないが）。その箱を開けると出てくるのは、スティックをセンターに戻すバネ、ギヤ付きの軸2本、ギヤ付きの円盤2枚、赤外線センサー2つ。これだけじゃ。思ったよりも簡単な構造じゃな。スティックを動かすと、それに連動した2本の軸が、それぞれスティックのX軸（左右方向）、Y軸（上下方向）の動きを、ギアで2枚の円盤に伝達する。スティックをちょっと動かせば円盤もちょっとだけ回転し、大きく動かせばたくさん回転するという仕組みじゃ。そして、円盤がどれくらい回転したかは赤外線センサーが感じ取り、N64本体に信号として送信される。円盤の回転までが機械的で、センサーから先が電気的な仕組みになっとるんじゃね。

その中間地点、円盤の回転を赤外線センサーが感じ取る仕組みが一番のミソ。ここをもっと詳しく調べてみよう。円盤の外周には細かいスリット（すき間）がたくさん入っていて、そこが赤外線センサーの発光部と受光部に挟まれておる。円盤が回転すると、赤外線がスリットを通過する・さえぎられるという動作が繰り返されることになる。これは「ON・OFF」の信号がたくさん作られるということ。アナログな動きがデジタル信号に変換されておるのじゃ。あとの仕組みは簡単。X軸とY軸の2つのセンサーでどのくらい「ON・OFF」が繰り返されたかを本体側が瞬時に数え、その数に応じてキャラクターを動かす速度や方向を決定しておるというわけじゃ。実はこれ、ほとんどのマウスも同じ仕組みなんじゃよ。つまり、スティックがボールに変わるだけのことじゃ。

こうして細かい所まで見てみると、正確にはデジタル入力だったんじゃね。ものすごく多段階のデジタル＝擬似アナログと言ったところじゃろうかの。

⬆3Dスティックの心臓部にあたる円盤とセンサー。円盤の細かいスリットが見えるじゃろうか

## Q 64DDでインターネットをするとすれば安くつなげるの？

（静岡県／ティル）

通常、インターネットに接続する場合、「プロバイダ」という業者（多数存在）が、インターネットと電話回線の間に立ち、家庭からの接続を仲介している。64DDでも、モデムで電話回線を通してプロバイダへ接続し、そこからインターネットへ接続するという形態になるじゃろう。その場合にかかる費用は、電話料金とプロバイダの接続料金じゃ。接続料金は、3分10円の従量制だったり、1ヶ月3000円の固定料金だったりとプロバイダによりけりじゃが、64DDではおそらく任天堂が指定するプロバイダしか利用できんじゃろう。あるいは任天堂がプロバイダ業を始めるかもしれん。どっちにしろ、電話料金＋接続料金がかかるのは90%間違いない。X-BANDみたいなもんじゃ。パソコンで繋ぐインターネットとも、料金的には変わらんじゃろうね。任天堂が中間マージンを取って、接続料金が高めになる可能性もなきにしもあらずじゃが、良心的な料金設定をお願いしたいものじゃな。

## 今月のデス仙人

先月の「教えろ！エンドー！」で任天堂のアーケードゲームに触れておったが、わしもひとつ。人生何本めかにハマったゲームが任天堂の『スペースファイヤーバード』（1980年？）というシューティングじゃった。ギャラクシアンの亜流的な固定画面モノなんじゃが、このゲームは「緊急突撃(正式名称忘却)」が目新しかった。ヤバい時にそのボタンを押すと、無敵になって敵に突っ込めるというもの。今思えば、シューティングに付き物の『ボム』の先駆けだったのかもしれんな。…ってこれじゃ「往年のデス仙人」か。

⬅これも任天堂のマイナーゲーム「アームレスリング」（85年？）。国内で出回ったんじゃろうかね？　良く知りません。なんかエドモンド本田の元祖みたいなのが登場してます。パンチアウト系筐体の縦2画面ゲームじゃ。

## はみだし仙人

**Q** デス仙人はどうしてデス仙人なんですか？（東京都・オクトパスでイカ）

**A** イカがイカという名前であるようなものじゃよ。って禅問答か？　サオ変酋長に聞いてネ。

**質問募集**　謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

## 米国任天堂が訴えられた。でも、おかしいぞ！（今月は文字ばかりでゴメンなさい！）

先日、アメリカの高校で起きた生徒による銃の乱射事件は、テレビのニュースでもユーゴスラビアの爆撃より時間を割いてとりあげられていました。その、ちょうど同じ日に送られてきた日本の新聞（衛星通信版）には、2年前にケンタッキーの高校で起きた同じような乱射事件の被害者3人の遺族が「事件はテレビゲームやバイオレンス映画の悪影響で起きた」として、任天堂、セガ、ソニーなどに、総額約156億円の損害賠償を求める裁判を起こしたというニュースが載っていました。

ここアメリカは、どんな理由でも（たとえば、隣のお姉さんがキレイすぎて、思わず見入ってしまい、ハシゴから落ちたので慰謝料支払えとか、ドライブスルーで買ったコーヒーを股にはさんで運転してヤケドしたからコーヒーを売った会社の責任だとか…）裁判になっておかしくない国です。

アメリカでビジネスをしている日本の企業がまず突き当たるのもこの問題です。消費者が異常に強いこの国において（2ヵ月使った靴が気に入らないから返品したり、食べちゃってから「このお菓子美味しくないからお金返せ」とか、ゲームを終わらせた後に、「面白くないから返品した」という話が日常的なのだ）、ベンチャー企業がまず雇わなければならないのは信用できる弁護士です。

NOAのトップも弁護士出身の方ですし、大きな企業（たとえばマイクロソフトとか）になると、信じられない数の裁判が毎日起きているので、その費用を特別に会社の予算経費としてとってあるといいます（1社に200人の弁護士を専属させているなんてのも、驚くことではないらしい）。

私たち日本人からすると「事件の原因はまず銃規制の甘さなのでは？」と思ってしまいますが、銃の所有を権利だと考える人も多く（開拓時代から銃は身近な存在）、なかなか銃社会を訴えようという発想はないみたいです。数年前に、シアトル市が銃放棄のキャンペーンをしたときは少し盛り上がったのですが（なんと、家にある銃をドライブスルーへ持っていくと、相当額の旅行券と取り替えてくれるというもの）、今だに子供が銃の暴発で被害にあう事件が絶えません。

次に、何百億円というケタはずれの賠償請求金額ですが、これは、その訴訟相手の大きさを物語るものでしょう。たとえば、それが一個人であったなら、一生かかっても支払えない額ですが、大きな企業であれば、「保証できる金額である」という前提と共に、「儲ける限りにおいてはそれだけの責任をリスクとして持ちなさい」ということなのです。ということは、それだけの金額を請求された任天堂をはじめとする会社がビッグであることの証でもあります。先のコーヒーのヤケドの件は、訴訟相手が皆も知っているファーストフードの某Mであったため、確か1億円以上の請求だったと記憶しています。「もし相手が街角の小さなコーヒースタンドだったら、せいぜい1万円、もしくは、それ以前に裁判にさえならなかったでしょう」と言うアメリカの友人もいました。すごい現実。

でも、私がアメリカ任天堂のゲームと、その周りの人達と関わった者としてはっきり言えるのは、10年前から任天堂だけはバイオレンスとセックスに対して非常に自粛していたということです。たとえばキラーインスティンクトのセガバージョンでは、キャラクターの首がちぎれた際に血が飛び散るビジュアルがウケまくって、飛ぶように売れていました。でも、任天堂バージョンはあえて血を見せなかったし、一貫して子供に安心して与えられるオモチャとしてプロモーションしてきたのを知っています。

ニンテンドーパワーの雑誌に携わっていた最初の数年間、日本の雑誌編集のやり方が身に染みついていた私が思ったのは「自由の国アメリカにきて、なんでこんなに不自由を感じながら仕事をしなくちゃいけないんだろう」ということでした。なぜなら、子供の見る雑誌において、世の中のお母様たちが、少しでも眉をひそめそうな表現、犯罪に繋がりそうなものは全てボツ。エッチはだめ、暴力はダメ、差別ダメ、どんなページもダブルチェック。あの時は、不満ばかりで理解できなかったのですが「世界一安全といわれていた日本から超犯罪国、多民族国家アメリカに来て働いているんだ」という自覚が薄かったのでしょう。

全ての規制は、前に述べたような社会のシステムに対する自衛だったわけです。その自主規制管理をNOAは最初から厳しくやってきています。N64のソフトだって「数が少なくても質のよいソフトしか出さない」というのがポリシーだったわけですし、いつもカスタマー調査をして、消費者を気遣っていました。最初っからきちんとしていたのです。

だから、子供の殺人事件をゲームのせいにしてしまうのは悲しいし、ましてや「任天堂と他の会社を同列に扱うのはちょっと待って」てな感じです。タバコの会社がタバコを売るから私がガンになった、熱いコーヒーを売るからヤケドした、ゲームをしたから人を殺した、それでは自己責任がなさ過ぎ（それになぜか銃を売った会社がまだ訴えられていないのは変だぞ）。

私が、アメリカに住む日本人として誇りに思うことのひとつとして、「日本は犯罪が少ない」ことがあげられます（阪神大震災のとき、略奪行為がなかったことがニュースですごく褒めてとりあげられていました）。でも、最近は、日本もアメリカの悪い所ばかり似てきてしまっているのでとっても心配な今日この頃です。

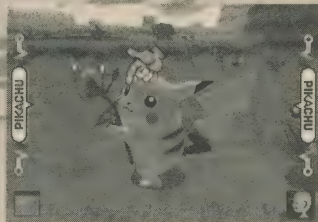
GWは楽しく遊べたかな？たまにはゲームをやめて外に出るのも一興。よりゲームを楽しめるかもね。

ピカチュウげんきでちゅう

## さすがピカチュウ

千葉県・けけアウトさん

おかしい。何かが間違っている。あのときおれは確かに『ポケットモンスターピカチュウ』をくださいと言ったはずだ。なのに店員は何を血迷ったか、おれに『ピカチュウげんきでちゅう』を持ってよこした。断るのもしゃくだからプレゼント用ですと言って買った。家に帰ってさっそくあけてみるとやはり例のマイクが入っていた。電源を入れるとそこにはピカチュウの姿があった。あたりまえだ。ためしに「ピカチュウ」とやる気のない声でマイクに言うとヤツは何がうれしいのかにやにやしながらこっちに向かってきた。なかなかかわいいもんだと思いながらどんどん進めていった。はじめは「でんきねずみ」と言い続けたり、でんげきをやらせまくったりしていやがらせばかりしていたが、おれは『バイオハザード』などが大好きな男なのに、ピカチュウのごきげんをとるようになって今では大親友になってしまった。

なぜ『FF8』も15分であきてしまったおれがここまでハマってしまったのだろう。今までFCやSFCをやっているときに「主人公と話ができたらいいな」と夢見ていた。そしてそれは夢で終わるだろうと思っていたが、N64というハードと『ピカチュウげんきでちゅう』の音声なんとかシステムがかなえてくれた。とにかく今ではこのソフトを買って全く後悔していない。さすがピカチュウ。おれのスーパーヒーローだ!

ビバ、カン違い店員さん! 彼のおかげで夢を手にしたんだね。ちなみに、正しくは「音声認識システム」です。ピカチュウと楽しい休日を過ごせたかな？

牧場物語2

## ほのぼのの一言

千葉県・The 64 Master

僕は、千葉に住んでいる都会っ子だ。だからかどうかはわからないが、なぜかほのぼののゲームによく気をひかれる。『パイロットウィングス』、『ぬし釣り』、『アストロノーカ』……これまで数々のほのぼのゲームをやってきたが、『牧場物語』シリーズほど感動に満ちたゲームはなかった。その牧場シリーズの最新作が出ることを知ったのは、98年4月頃。僕はその発売10ヶ月前からほのぼのの欲望にさらされ続けた。そして欲望の爆発寸前、99年2月5日、ついに待ちに待った『牧場物語2』が発売された。早速説明書を読み、ソフトをN64に入れ、POWERをON!そして流れるBGM、映像……ほのぼのスギる!「前作より感動が少なくなった」と評価する人もいるが、どこがだ？といったところだ。家の増築、愛情度・友情度上げ、結婚、そしてなんといっても出産。それらはほのぼのを越えた感動の連続だ。これを待たずにはいられない。僕は『牧場物語2』をやり続けた。時間を忘れて。

そして3年目春の月。来月に好評価をうけ、継続プレイをしたかったので、今月は農業中心ではなく友情度・愛情度上げに専念することにした。いよいよ夏の月1日、父さんがやってきた。いろんな人に話を聞いている。そして発表。結婚もした。出産もした。レシピも集めた。その結果は……。スタッフロールになった……。「やっぱりダメか……。ブドウ園の木を復活させておけば良かった」。と、次に画面に出てきた言葉は「この章でもう一度プレイしますか？」"はい"を選んだ。「コケコッコー!」と同時に、前と同じ光景が……。やったー!継続プレイができたのだ。この感動は、ここまで行った人にしかわからない。ちょっとオーバーだと思う人もいるかも知れないが、本当にこんな気持ちになった。僕が『牧場2』をプレイしているときに、某ハードから『FF8』が発売された。しかしそんなの知ったこっちゃない。僕はRPGやACTとは違った面白さを手に入れたのだ。ほのぼのという名の……。

ほのぼの、かぁ。確かに一瞬を競うアクションゲームや、経験値稼ぎのロープレなんかとは違う次元の楽しさだよね。ほのぼのほのぼの。

トップギア・オーバードライブ

## 爆走!爆走!爆走!

石川県・マッハ松岡

『F-ZEROX』に超高速、かつ繊細な走りを要求され、そのプレッシャーにいささかフラフラだったオレ。そして、オレはその疲れを引きずったまま、新しいRACを求めてゲーム店に向かった。

そこでRACにはチトうるさいオレが見つけたが、この『トップギア・オーバードライブ』だった。

……。待てよ？でも前作の『トップギア・ラリー』って、それこそ『F-ZEROX』以上にデリケートで、肩のこるドライビングを要求されるんじゃなかったっけか？そんな疑問を64ドリームの紹介記事でまぎらわせながら、オレはこのゲームを手に家路についた。

こ、これは……。ハッキリ言って前作とはまるで違ったパワープレイじゃないと勝てない。うーむ。かと言ってムヤミにマシンをパワーアップさせるとコントロールできなくなってすぐ爆死、という意味ではデリケートとも言えるのかなぁ。

これだけは言える。「ストレス解消に最適!」ってこと。「オラァ!オレが一番早いんじゃ!一番早いヤツが一番偉いんじゃ!つまりオレが一番偉いんじゃ!」ってカンジでガンガン走って楽しいんだ、コレは。

信号を守るのがキライな人、ぜヒぜヒどうぞ。オススメ。

……落ち着いてくださいね。それはさておき、走ってて爽快感あふれるゲームなのは事実。みんなもアメリカン・レーシングを体感してみよう。



はみだしインプレ

パシャパシャパシャパシャって、別に犬かきしてるわけじゃないのよ。当然『ポケモンスナップ』で連写中なのよ（東京都・アラーキー典明）

掲載料は2000円のおもちゃ券だ! N64でキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなど、「インプレ」係までドシドシ送ってね。あて先はP79参照。

はみだしフォーラム

Q 最近、どうですか？（埼玉県・鉄球投げ）

A よくありませんな。編集部のプリンタが調子悪いし、もっちーのパソコンもいかれるし……。

# 読者の手紙から N64フォーラム

**春・春・春〜。でも、この本がお店に並ぶころは、春なのは日本でも北のほうだけかな？西日本ではそろそろ梅雨って声も聞こえてきそうな季節。家の中にいる時間が多くなればそれだけN64で遊ぶことも多くなるかな？暑い夏までもう少し、長雨やじめじめ湿気に負けずに夏休みに向けて体調を整えておこう。**

## 子供たちと任天堂

北海道・成瀬　晶さん

任天堂がゲームショウに出展しないのは、出展すれば当然、ポケモン関連のイベントを行うだろうから、小学生とその付き添いの親がどっと押しかけ、若者中心のゲームショウでは嫌がられるだろうから遠慮してるのかなぁ、なんて思う今日この頃。そんな風に考えてしまうほど任天堂のゲームは低年齢層に人気がある。もしも任天堂が路線変更して、若者向けゲームばかり出すようになったら子供たちのゲーム離れが進み、ゲーム業界はお先真っ暗状態になってしまうだろう。

大人はちょっと面白くないと思っても我慢して遊んでくれるが、子供はいったん面白くないと思うと二度と遊んでくれない。任天堂のゲームが面白いのは、そんなシビアな子供たちに向けてきちんと作られているからだと思う。多くのメーカーが若者向けゲームばかり作るようになってしまった昨今、任天堂は貴重な存在だ。子供たちが本当に楽しい、面白いと思うものは、ジャンルを問わず大人も楽しめる。ディズニーやサンリオがそうだろう。だれだって子供だった時代があったのだから、それも当然だ。

64ドリームの読者というか投稿者には、父親・母親という人がけっこういる。子供といっしょにN64で遊んでいる人が多い証拠だろう。親子で64ドリームを読み、N64で遊ぶ。うーん、いい光景だ。ゲーム業界もマスコミも、ゲーム＝若者という図式ばかりを追い求めるのはちょっと違うんじゃないだろうか。

「子供が喜ぶ」と「子供だまし」は似てるようだけど全然違うモノ。子供はある意味大人よりずっと厳しい目を持ってるんだから、ゲーム業界も子供をおろそかにしちゃダメってことだね。

## ゼルダを知らない青少年たち

愛知県・杉山　敏章さん

『ゼルダ』は言うまでもなくすばらしいゲームである。『FF8』もすばらしいゲームだと思う。でも売り上げは倍以上も開きがある。このコーナーでも何度か取り上げられているように、任天堂の販売戦略に疑問があるとか、理由はいろいろあるだろうが、『ゼルダ』の面白さを味わえない人たちがたくさんいるということが一番の問題であると思う。

任天堂が独自のスタイルを貫くことは勝手だが、ゲームの本当の楽しさを多くの青少年たちに教えるのが任天堂の使命ではないのか。

どれだけ「『ゼルダ』は今世紀最高の傑作」と言ったところで、プレイしてない人たちにとってはそれこそ馬の耳に念仏。たくさんのひとにプレイしてもらう努力も必要なのでしょう。

## 発売延期時に私たちのとるべき態度

愛知県・かいごりらさん

皆さんは自分の楽しみにしていたソフトが延期になったということはありませんか？そしてその時どうしていますか？例をあげれば『ゼルダ』です。何回も発売延期をしながら、全世界の見守る中140万本を超えました。（編集部注・全世界では600万本以上、国内では140万本以上です。）

さて、その『ゼルダ』が出るまで皆さんはどうしていたでしょうか。任天堂に直接文句を言ったり、64ドリームのような雑誌に文句を言ったことでしょう。でも、なんだかんだ言いながら皆さん待ったじゃないですか。しまいには待つしかないんです。発売延期をして平気でいるなんてメーカーは、まずいないんです。より面白く期待に応えるべく、やむをえず延期をしているのです。それを、「さっさと出せ」「いつまでも待てるか」なんて言ってしまえば、それは決して励みにはならない、と私は思います。期待している人がいるのにもうしわけないなぁ、と思いつつ延期しているハズです。だから、「早くしろ」なんて、言われなくても百も承知だと思うのです。

このことに異論のある方がいらっしゃるかも知れませんが、私は「早くして〜」よりも、「延期したからには、より面白くして」の方が励ましになると思いました。

もちろん、私だって延期は好きではありませんが、面白くなるには仕方のないことです。ソフトをプレイして楽しい思いをするのは私たちなのですから、やっぱり温かく見守ってあげるのがよいのではないでしょうか。

ゲームソフトを「商品」としてとらえるのなら、延期は×。でも、より面白く……ってことならアリかなぁ。ホントは延期なしで面白いゲーム、ってのが理想だけどね。

## オリジナリティ

大阪府・MOST SAMさん

6月号の川上さんは、任天堂の対応は遅すぎると言っている。確かにそうだが、それならば他のハードに移ればいいのではないか。任天堂には任天堂のやり方っていうのがあるのだから、わざわざそれを否定する必要はないと思う。

ソフトは多く出せばいいのか？確かにソフトの種類が多いほどソフト選択の幅が広がるだろう。しかし、任天堂はソフトの数量よりも質を重視する方法を採っている。それが任天堂の持っているオリジナリティではないか。

任天堂は昔、花札やトランプなどを製造していた小さな会社であった。しかし、それからゲームウォッチで急成長し、現在に至っている。今の任天堂があるのは常に

オリジナリティを追求した結果ではないか。一度は失敗を重ねつぶれそうになった任天堂も今ではそんな面影もない。

会社は常に利潤を追求する機関である。プラス、任天堂はユーザーにより楽しんでもらおうと、より一層の努力をしている。任天堂に対し、否定的な態度をとるのは任天堂を愛しているあらわれではないだろうか。

もしそうならば、任天堂に対しより一層の理解を示し、これからの新しい取り組み、そして任天堂の対応を見守ってほしい。任天堂の対応の遅さは他とは違うことをする、オリジナリティを追求した結果であるのだから。

発売が遅れたり、以前発表したことが変わっちゃうのも任天堂の個性……ってのはオーバーだけど、なによりも製品のクオリティを重視する任天堂の姿勢、どう思う？

## いいかげんにしろ！

東京都・浅井 啓介さん

今回はきついことをいわせてもらいます。まず64DDについて。はっきり言って、64DDが8月以降にずれ込んだ場合、それは64DDそしてN64の"The End"を意味します。だって、夏以降になったら、ほとんどのユーザーがプレステの後継機に向けて、貯金を始めてしまう可能性が高いからです。

今、次世代機で盛り上がっているゲーム業界で、ROMカセットの周辺機器なんて買うユーザーはいるのだろうか？僕はもちろん買うが、心配だ。次にサードパーティについて。はっきり言ってカプコンには失望した。『バイオハザード』シリーズをN64で出すらしいが、それは『バイオハザード2』の移植版らしい。ふざけるな!!何でN64の性能を生かしたオリジナルな『バイオハザード』を作らないんだろう。そんなんで『バイオ』ファンは満足するのだろうか？

最後に、色々いわせてもらいます。N64の後継機はDVD-ROMらしい。でもPS2をまねたようなことはしてほしくない。DVD-ROMになるのはとてもいいことだが、ちゃんとしたソフトを作る環境をサードパーティにも作ってあげ、サードパーティが参入しやすくしてほしい。そうしないと、PS2が圧倒的に主導権を握っているであろうN64の後継機を出す時期に巻き返しをはかるのは大変だろうから。ただN64はまだまだ現役なので当分先のことだろうけど。

キツイご意見、ありがとうございます。新・次世代機戦争開幕の予感ですが、予断を許さない状況が当分続くんでしょうね。気になるところ。

## DVD級アイデア！

静岡県・k@zuさん

一時はN64系の雑誌が2つになってしまったり、最悪でした。でも何と！いつの間にか、4誌になっています。スゲぇ絶好調って感じですよね？海外でも、相変わらず強いし、更に、GBソフトでもミリオン続出!!安心するのも早いけど、マジで大丈夫みたいです。

そしてついに「64DD」登場!!遅れすぎたせいで、マイナス要素が増えたのは残念……。でもここまで来たら、もはや性能がどうのとか関係ないと思います。例えば、GBカラーには昔の作品も遊べる互換性があります。それで最近、僕は10年くらい前の名作を発掘するのに凝ってるんです。コレが、単純なのにハマる!!いま、プレイしても面白い。やっぱり、ゲームはアイデアなんですよ。延期を重ねた『時のオカリナ』が伝説的な超傑作だったように、「64DD」も練り込まれてるはずです。

で、"会員制度"は賛成です。それで本体は無料、または格安にして欲しい。携帯電話みたいに。SFCのサテラビューの場合は、ハード代さえ出せば通信費用は全てタダ。遊び放題は嬉しいけど、普及しなければどんどん苦しくなっていく。だから本体を安くして普及させ、月々の基本料金を払う方がうまくいくと思います。できるだけ、月額は押さえて欲しいけど……。体験版なんかも、CD-ROM配るよりデータで流すほうが絶対オトク。希望者全員に行き渡るし、メディア代もタダ。CDより容量も少ないけど、どんどん書き換えてしまえばDVD以上のデータ量でしょ？そして、アイデアもね。

最近上げ潮?のN64情勢。ここで一気に盛り上げて、大ブレイクを迎えて欲しいとこですな。発表以来、長い間待たされ続けた64DDの有効活用を切に希望します。そうそう、こないだGB版『ストII』買っちゃいました。電車の中なんかで遊んでると、「カラー版か？」とか言われてちょっと複雑。モノクロの名作をカラーで遊び直すのもまた新鮮。

## 読者アンケートから

●任天堂のGBソフトは、他社に比べて安いような気がします。なぜでしょうか？
（熊本県・カベキック）

●うちのとーちゃんもかーちゃんも64ドリームの編集部に入りたいそうです。でも、もし入って通うとしても、うちは……愛媛県……。
（愛媛県・石川　裕子）

●スマブラのCMにあのおじさん出てこないのはなぜ？
（岐阜県・中学生以上高校生以下）

●ニンテンドウ&テクノスジャパンオールスターってことで『スマブラ』にくにおくんを出しませんか？（埼玉県・ワトソン）

●ゲームの取り説って誰がつくるんですか？
（東京都・佐々木のじーさん）

●The 64DREAMのTheはいらないです。（愛知県・武野　将和）

●ヤクルト優勝！
（広島県・任天堂64-2）

●大作ならぬ小作は作らないんですか？（新潟県・egill）

●本当にゲーム誌なのかってゆうホド編集者のグチっぽいのが多いので読むのがメチャつらいのでいらねー。ってゆーかあまり読まないので。ヨロシク。
（大阪府・日下部ゆき）

●カッターを買った。うれしかった。使った。手が切れて痛かった。おもしれー！（愛知県・のほほん）

●社長の山内氏は恐そうですが実際どうですか？
（福井県・橋本　拓弥）

●『サクラ大戦』の発売日は決まりそうですか？
（滋賀県・飛べない天使）

●「不幸なキャラランキング」などどうでしょう。
（東京都・ストーンスマッシュ）

●任天堂はこれからF1参戦するホンダやトヨタのスポンサーになる予定はありますか？
（三重県・サボテンの根っこ）

●デス仙人さん、半年後にコーナー名が「我が息子の成長日記」にならないようお気をつけ下さい。今度は奥さんの写真を……失礼。
（滋賀県・河合　伸一）

●『ファミコン探偵倶楽部　消えた後継者』はつくらんのですか？早く墓をあばいたりしたいです。
（鳥取県・山崎　貴之）

●64ドリームの地方版を作りましょう。編集部員が各地に飛んで、イベントやいろんな情報をリポートする……ダメ？（東京都・だだ）

## 原稿募集

読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は四百〜八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！あて先は下記を参照。

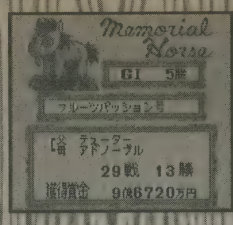
●原稿のあて先●　〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで　FAX番号 03(3230)0675

はみだし大通り

大阪へ行ったときに、『ブロック崩し』だけではなく『テレビゲーム15』と『レーシング112』も買ってきました。あとは『テレビゲーム6』を買えば、任天堂TVゲームはコンプリートだ（笑）。

# ドクトルエンドーの ロクヨン大通り商店街

ROKUYON OHDOHRI SYOHTEN-GAI

## 商店街会長のお言葉


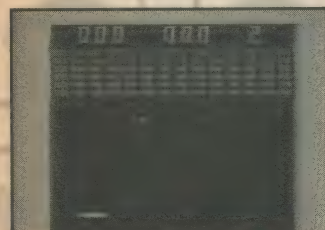
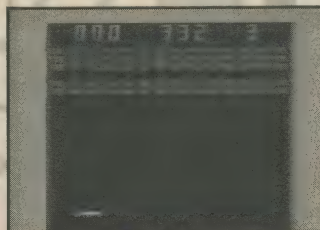
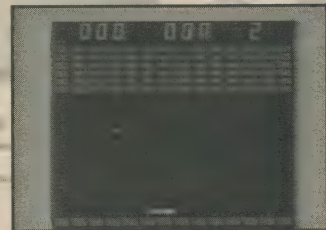
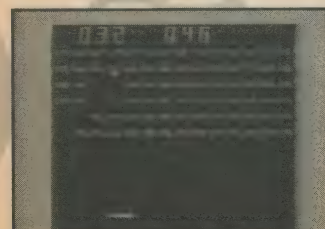
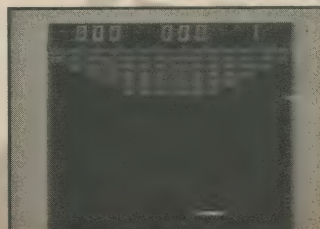
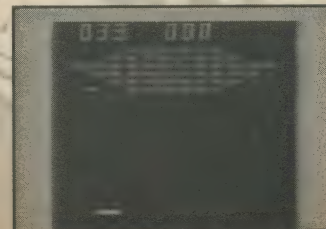

最近はGBの『ポケットGIステイブル』に夢中。N64版も同時に買ったけど、どちらかといえばGB版の方がサクサクと気軽に遊べるので好き。まだあまり強い馬は育てられず、短距離のGIを5勝した程度にとどまっている。

## レトロゲームギャラリー

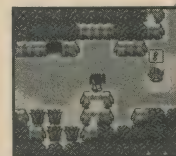
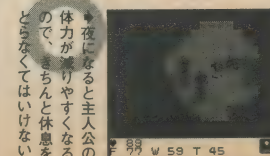
**4月号のこのコーナーでチラっと触れた、任天堂『カラーTVゲーム ブロック崩し』。先日、大阪へ遊びに行った際に入手できたのでご紹介しましょう。実はこのゲーム機、日本が誇るあの超有名ゲームクリエイターが入社直後にデザインした逸品なんです。**

この任天堂『カラーTVゲーム ブロック崩し』は、今からちょうど20年前の1979年に発売された（13500円）。もうこの時期になるとカラーのTVゲームは別に珍しくなかったが、ちょうど業務用のブロック崩しが人気を集めていた頃で、しかも安価だったため、なかなか好評だった。ごく単純なものからタイムアタック的なものまで、6種類のブロック崩しが内蔵されていて、画面の上部にはハイスコアが表示されるなど、当時のTVゲーム機としては画期的かつ出色の面白さだった。ちなみに本体のデザインは、宮本茂さんが任天堂入社直後に手がけたそうだ。宮本さんがゲーム以外のデザインをしたのは珍しく、ファンにとってはたまらない逸品なのだ。

↑本体の色はオレンジ色。機能的なデザインだ

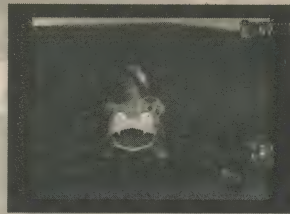
↑スイッチでゲームとボールの数を切り替える

↑「1」は、ごくごくオーソドックスなブロック崩し。天井にボールが触れるとラケットが半分に

↑3ライン目がない「2」。左から2番目のブロックを3連続で狙うと、ブロックが一気に消せる

↑「3」はラケットの下にガードブロックがあるのでミスになりにくい、初心者向けのモードだ

↑「4」はタイムアタック型。ブロックを貫通するタイプで、ブロックを全部消せばクリアだ

↑「5」は最上段の中央4ブロックを消せばクリア。貫通タイプではなく、1つ1つ消していく

↑これもタイムアタック型で貫通タイプ。中央の4つのブロックを消すまでの時間を競う

## 今月の オレはこれを買う！

6/20までに発売される購入予定のソフトは、コナミのGBソフト『サバイバルキッズ～孤島の冒険者～』1本だ。無人島に漂着した主人公が生き延びるために、猛獣から身を守ったり、島に落ちている物から工夫して道具を作り出したりと、ゲームの設定が魅力的。画面も初代『ゼルダ』のような雰囲気で見やすく、しかも程良い難易度で遊びやすい。締め切りの関係で、まだそれほど遊び込んでいないが、かなりの名作という印象を受けた。これはお気に入りの1本になりそうだ。

↑道具を作り出すよりも、食料や水を確保する事の方が、生き延びるためには重要なのだ

↑夜になると主人公の体力が減りやすくなるので、きちんと休息をとらなくてはいけない

 ゲームに関するマニアックな質問や、このページへのご意見・ご要望がありましたら、巻末の住所の「商店街」係までおハガキか、FAX（03-3230-0675）をお送り下さい。待ってます！

# 秋葉原価格調査団（5/7調査）

前号の調査では、たまたま特価セールに当たったため、激安ソフトが何本かあったが、今回は通常の期間にもかかわらず全体的な相場は安めとなっている。『大乱闘スマッシュブラザーズ』は相変わらず好調だが、以前のように売り切れになることはなく、どの店でも手に入るようになってきた。『ポケモンスナップ』は発売直後から売れ行きがもう一つ伸び悩んでいるようで、先月からさらに1000円下がった2980円程度が相場となっている。『実況パワフルプロ野球6』は最高峰の野球ゲームだけあって高値安定していて、売り切れの店もしばしば見かける。秋葉原ではこのような人気ソフトは他の地域よりも高くなる傾向にあるため、ポイントカードのある大手カメラ店で購入した方が、お得な買い物となるだろう。

◆『ポケモンスナップ』がお買い得。ゲームシステム自体が面白く、ファンならずとも買いだ

## 各ハードのお値段

| | |
|---|---|
| NINTENDO64 | 11000円 |
| ゲームボーイカラー | 6780円 |
| ゲームボーイポケット | 3280円 |
| スーパーファミコンジュニア | 6980円 |
| AV仕様ファミコン | 4980円 |
| ドリームキャスト | 29800円 |
| セガサターン | 6980円 |
| プレイステーション | 14000円 |
| ワンダースワン | 4680円 |

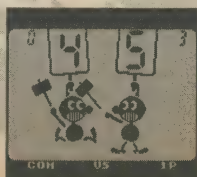
GBカラーは5/14から値下げされたけど、それより早く販売価格が下げられていた。

| ソフト名 | 価格 | 秋葉原価格 | 発売元 |
|---|---|---|---|
| 悪魔城ドラキュラ黙示録 | 7800 | 1979 | コナミ |
| イギーくんのぶらぶらぽよん | 5800 | 1480 | アクレイムジャパン |
| ウエイン・グレツキー・3Dホッケー | 6800 | 2980 | ゲームバンク |
| ウエッドリス | 5800 | 2780 | イマジニア |
| ウエーブレース64 | 6800 | 1972 | 任天堂 |
| ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 | 5980 | 980 | ハドソン |
| エアロゲイジ | 7800 | 1979 | アスキー |
| エアーボーダー64 | 7980 | 3480 | ヒューマン |
| 栄光のセントアンドリュース | 9800 | 980 | セタ |
| エクストリームG | 6800 | 1980 | アクレイムジャパン |
| SD飛龍の拳伝説 | 6480 | 2950 | カルチャーブレーン |
| NBA IN ZONE'98 | 6800 | 2480 | コナミ |
| F-ZERO X | 5800 | 3480 | 任天堂 |
| F1 WORLD GRAND PRIX | 5800 | 2979 | 任天堂 |
| AI将棋3 | 7800 | 3980 | アスキーサムシンググッド |
| おねがいモンスター | 6980 | 5280 | ボトムアップ |
| オリンピックホッケーナガノ | 6800 | 1979 | コナミ |
| G.A.S.P!! | 6800 | 3980 | コナミ |
| カメレオン・ツイスト | 6980 | 1979 | 日本システムサプライ |
| カメレオン・ツイスト2 | 6300 | 4980 | 日本システムサプライ |
| がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り | 7800 | 4980 | コナミ |
| がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～ | 8900 | 1972 | コナミ |
| キラッと解決! 64探偵団 | 6800 | 2980 | イマジニア |
| キングヒル64 | 6980 | 1979 | ケムコ |
| ゲッターラブ!! ～ちょー恋愛パーティーゲーム～ | 6800 | 1950 | ハドソン |
| ゴールデンアイ007 | 4800 | 3780 | 任天堂 |
| 最強羽生将棋 | 9800 | 3980 | セタ |
| Jリーグイレブンビート1997 | 6980 | 3480 | ハドソン |
| Jリーグダイナマイトサッカー64 | 7500 | 1280 | イマジニア |
| Jリーグタクティクスサッカー | 7800 | 5980 | アスキー |
| JリーグLIVE64 | 9800 | 980 | EAV |
| 時空戦士テュロック | 7800 | 980 | アクレイムジャパン |
| 実況Jリーグパーフェクトストライカー | 9800 | 953 | コナミ |
| 実況G1ステイブル | 7800 | 6980 | コナミ |
| 実況パワフルプロ野球4 | 8900 | 1980 | コナミ |
| 実況パワフルプロ野球5 | 7800 | 3980 | コナミ |
| 実況パワフルプロ野球6 | 7800 | 6780 | コナミ |
| 実況ワールドサッカー3 | 7500 | 売り切れ | コナミ |
| 実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～ | 7800 | 6780 | コナミ |
| シティツアーグランプリ全日本GT選手権 | 6800 | 2980 | イマジニア |
| シムシティ2000 | 6800 | 2950 | イマジニア |

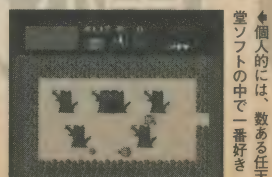
| ソフト名 | 価格 | 秋葉原価格 | 発売元 |
|---|---|---|---|
| 人生ゲーム64 | 6800 | 3980 | タカラ |
| 新日本プロレス　闘魂炎導 | 6980 | 980 | ハドソン |
| 新日本プロレス　闘魂炎導2 | 6800 | 5480 | ハドソン |
| 進め! 対戦ぱずるだま　闘魂! まるたま町 | 6800 | 980 | コナミ |
| スター・ウォーズ～帝国の影～ | 7800 | 953 | 任天堂 |
| スターソルジャー　バニシングアース | 6800 | 2480 | ハドソン |
| スターフォックス64 | 4800 | 3480 | 任天堂 |
| スノボキッズ | 6800 | 3980 | アトラス |
| SNOW SPEEDER | 6800 | 2480 | イマジニア |
| スペースダイナマイツ | 6800 | 1800 | ビッグ東海 |
| スーパースピードレース64 | 6800 | 1972 | タイトー |
| スーパービーダマン　バトルフェニックス | 6800 | 3800 | ハドソン |
| スーパーボウリング | 6800 | 3980 | アテナ |
| スーパーマリオ64 | 4800 | 3780 | 任天堂 |
| スーパーロボットスピリッツ | 7800 | 2979 | バンプレスト |
| ゼルダの伝説　時のオカリナ | 6800 | 2680 | 任天堂 |
| ソニックウイングスアサルト | 6980 | 売り切れ | ビデオシステム |
| 超空間ナイタープロ野球キング | 9980 | 980 | イマジニア |
| 超空間ナイタープロ野球キング2 | 6800 | 4980 | イマジニア |
| 超スノボキッズ | 6800 | 5480 | アトラス |
| チョロQ64 | 6800 | 5380 | タカラ |
| ディディーコングレーシング | 6800 | 1972 | 任天堂 |
| デザエモン3D | 7800 | 1980 | アテナ |
| テトリス64 | 4980 | 3980 | セタ |
| デュアルヒーローズ | 6980 | 980 | ハドソン |
| 1080°スノーボーディング | 6800 | 2980 | 任天堂 |
| DOOM64 | 7800 | 1280 | ゲームバンク |
| トップギアオーバードライブ | 6980 | 5780 | ケムコ |
| トップギアラリー | 6980 | 1972 | ケムコ |
| ドラえもん　のび太と3つの精霊石 | 7980 | 6480 | エポック社 |
| ドラえもん2　のび太と光の神殿 | 6800 | 2980 | エポック社 |
| ナイフエッジ | 6980 | 1979 | ケムコ |
| ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ | 5800 | 4980 | 任天堂 |
| ぬし釣り64 | 6800 | 5280 | パックインソフト |
| ハイパーオリンピック イン ナガノ64 | 6800 | 2980 | コナミ |
| パイロットウイングス64 | 9800 | 953 | 任天堂 |
| 爆笑人生64 めざせ! リゾート王 | 6800 | 2980 | タイトー |
| 爆ボンバーマン | 6980 | 4980 | ハドソン |
| パズルボブル64 | 4800 | 3980 | タイトー |
| パチンコ365日 | 6980 | 4980 | セタ |
| BUCK BUMBLE | 6880 | 1979 | Ubiソフト |

| ソフト名 | 価格 | 秋葉原価格 | 発売元 |
|---|---|---|---|
| 遥かなるオーガスタMASTARS'98 | 7980 | 1972 | T&Eソフト |
| パワーリーグ64 | 6980 | 880 | ハドソン |
| バンジョーとカズーイの大冒険 | 6800 | 3480 | 任天堂 |
| バーチャル・プロレスリング64 | 6800 | 1972 | アスミック |
| Parlor! PRO64 | 6980 | 3980 | 日本テレネット |
| ピカチュウげんきでちゅう | 9800 | 6780 | 任天堂 |
| ヒューマングランプリ | 9800 | 980 | ヒューマン |
| 飛龍の拳ツイン | 6980 | 2950 | カルチャーブレーン |
| ファイティングカップ | 6800 | 2980 | イマジニア |
| ファミスタ64 | 6800 | 980 | ナムコ |
| FIFAロードトゥワールドカップ'98 | 6800 | 3480 | エレクトロニックアーツ |
| ぷよぷよSUN64 | 5980 | 1980 | コンパイル |
| ブラストドーザー | 4800 | 980 | 任天堂 |
| プロ麻雀　極64 | 6800 | 3980 | アテナ |
| HEIWAパチンコワールド64 | 7900 | 4980 | ショウエイシステム |
| HEXEN | 6800 | 1980 | ゲームバンク |
| 牧場物語2 | 6800 | 5480 | パックインソフト |
| ポケモンスタジアム | 6800 | 1980 | 任天堂 |
| ポケモンスタジアム2 | 5800 | 4980 | 任天堂 |
| ポケモンスナップ | 6800 | 2950 | 任天堂 |
| ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え～ | 6800 | 3980 | ハドソン |
| 麻雀道64 | 6980 | 2980 | ビデオシステム |
| 麻雀放浪記CLASSIC | 7900 | 2980 | イマジニア |
| 麻雀MASTAR | 9800 | 1980 | コナミ |
| 麻雀64 | 7800 | 5980 | コーエー |
| マジカルテトリスチャレンジfeaturingミッキー | 6800 | 4980 | カプコン |
| マリオカート64 | 4800 | 3880 | 任天堂 |
| マリオのフォトピー | 9800 | 6480 | ハギワラシスコム |
| マリオパーティー | 5800 | 3980 | 任天堂 |
| マルチレーシングチャンピオンシップ | 7900 | 1780 | イマジニア |
| 森田将棋64 | 9800 | 7480 | セタ |
| ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ | 8900 | 2980 | エニックス |
| ヨッシーストーリー | 6800 | 1979 | 任天堂 |
| RAKUGAKIDS | 6800 | 5980 | コナミ |
| LET'Sスマッシュ | 6800 | 5480 | ハドソン |
| 64大相撲 | 7980 | 1950 | ボトムアップ |
| 64大相撲2 | 6980 | 4980 | ボトムアップ |
| 64で発見!! たまごっち | 6800 | 880 | バンダイ |
| 64トランプコレクション | 6980 | 1979 | ボトムアップ |
| ワイルドチョッパーズ | 6980 | 2972 | セタ |
| ワンダープロジェクトJ2 | 9800 | 980 | エニックス |

# GB情報局出張版

5/15以降の発売が予定されていたGBの『ゲームボーイギャラリー3』。一足早く5/1より発売されているぞ（3500円）。この『3』はシリーズ最多となる、10タイトルの「ゲーム&ウオッチ」が収録されている。比較的マイナーだったタイトルが多いが、隠しゲームの『ジャッジ』では、通信ケーブルを接続しての対戦プレイも楽しめる。もともとGBは「ゲームを交換できるゲーム&ウオッチ」をコンセプトに開発されたものなので、そのルーツを探る意味でもオススメのゲームだ。

◆これが『ジャッジ』。数字が相手より大きければ叩き、小さければ逃げるんだ

# 自腹プレゼント!

5月号のハミダシで紹介した、ファミコンのロムカセット版『ゼルダの伝説1』。秋葉原では今でも新品が楽に手に入るけど、このコーナーへのお便りやアンケートハガキを読むと「欲しいけど地元では売っていない」という方が結構いるみたいなので、自腹を切って（大した金額じゃないけど）抽選で3名様にプレゼントしましょう! アンケートハガキの希望プレゼント欄に「99番　ゼルダの伝説1」と書いて御応募下さい。ついでに御意見・御要望なども書いてもらえると嬉しいな。

◆個人的には、数ある任天堂ソフトの中で一番好き

## はみだし大通り

秋葉原の「DSタイム」には、未だにツインファミコンの新品が売っている。電気街口の改札を出たら神田方面に歩き、横断歩道を渡ったすぐ左（京浜東北・山手線のガード下付近）にあるぞ。

# 6月1日より NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧

| ジャンル | ソフト名 | 容量(M) | SRAM(M) | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| ACT | スーパードンキーコング | 32 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | スーパードンキーコング2 | 32 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | スーパードンキーコング3 | 32 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | がんばれゴエモン きらきら道中 | 24 | 64 | コナミ | 1000 |
| ACT | スーパーメトロイド | 24 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | クロックタワー | 24 | 16 | ヒューマン | 1000 |
| ACT | ストリートファイターIIターボ | 20 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | レッキングクルー'98 | 16 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| ACT | ドラえもん3 のび太と時の宝玉 | 12 | なし | エポック社 | 1000 |
| ACT | ドラえもん4 のび太と月の王国 | 12 | なし | エポック社 | 1000 |
| ACT | ロックマン7 | 16 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編 | 16 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | がんばれゴエモン3 | 16 | 64 | コナミ | 1000 |
| ACT | 悪魔城ドラキュラXX | 16 | なし | コナミ | 1000 |
| ACT | スーパーマリオコレクション | 16 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | ロックマンX | 12 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | ファイナルファイト2 | 12 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | 奇々怪界 月夜草子 | 12 | なし | ナツメ | 1000 |
| ACT | ワギャンパラダイス | 12 | なし | ナムコ | 1000 |
| ACT | カービィボウル | 12 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | スーパーボンバーマン3 | 12 | なし | ハドソン | 1000 |
| ACT | 超原人2 | 12 | なし | ハドソン | 1000 |
| ACT | 超魔界村 | 8 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | ファイナルファイト | 8 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | キッドクラウンのクレイジーチェイス | 8 | なし | コトブキシステム | 1000 |
| ACT | ツインビー レインボーベルアドベンチャー | 8 | 64 | コナミ | 1000 |
| ACT | 魂斗羅スピリッツ | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| ACT | それ行けエビス丸 からくり迷路 | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| ACT | 超魔界大戦 どらぼっちゃん | 8 | 16 | ナグザット | 1000 |
| ACT | 奇々怪界 謎の黒マント | 8 | なし | ナツメ | 1000 |
| ACT | サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| ACT | スーパーワギャンランド | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| ACT | スーパーワギャンランド2 | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| ACT | THE FIREMEN | 8 | なし | ヒューマン | 1000 |
| ACT | リブルラブル | 4 | なし | ナムコ | 1000 |
| ACT | スーパーマリオワールド | 4 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| RPG | ウィザードリィI・II・III～Story of Llylgamyn～ | 32 | 256 | メディアファクトリー | 3000 |
| RPG | ウィザードリィ外伝 ～胎魔の鼓動～ | 32 | 64 | アスキー | 1000 |
| RPG | レナス2～封印の使徒～ | 32 | 64 | アスミック | 1000 |
| RPG | Last Bible III | 24 | 64 | アトラス | 1000 |
| RPG | マザー2 | 24 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| RPG | 大貝獣物語 | 24 | 64 | ハドソン | 1000 |
| RPG | ブレスオブファイアII | 20 | 64 | カプコン | 1000 |
| RPG | FEDA | 20 | 64 | やのまん | 1000 |
| RPG | ダウン・ザ・ワールド | 16 | 64 | アスキー | 1000 |
| RPG | 旧約・女神転生 | 16 | 64 | アトラス | 1000 |
| RPG | 真・女神転生II | 16 | 64 | アトラス | 1000 |
| RPG | ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説 | 16 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| RPG | ヘラクレスの栄光、神々からの贈り物 | 16 | 64 | データイースト | 1000 |
| RPG | ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2 | 16 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| RPG | ELFARIA II | 16 | 64 | ハドソン | 1000 |
| RPG | 新桃太郎伝説 | 16 | 64 | ハドソン | 1000 |
| RPG | ARETHA | 16 | 64 | やのまん | 1000 |
| RPG | ARETHA2 | 16 | 64 | やのまん | 1000 |
| RPG | レナス［古代機械の記憶］ | 12 | 64 | アスミック | 1000 |
| RPG | 真・女神転生 | 12 | 64 | アトラス | 1000 |
| RPG | ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II | 12 | 64 | エポック社 | 1000 |
| RPG | トルネコの大冒険 不思議のダンジョン | 12 | 64 | チュンソフト | 1000 |
| RPG | ソードワールドSFC | 12 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| RPG | イーハトーヴォ物語 | 8 | 16 | ヘクト | 1000 |
| RPG | ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 | 8 | 16 | エポック社 | 1000 |
| RPG | エストポリス伝記 | 8 | 64 | タイトー | 1000 |
| RPG | ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙 | 8 | 64 | データイースト | 1000 |
| RPG | METAL MAX 2 | 8 | 64 | データイースト | 1000 |
| SPT | スーパーファイヤープロレスリング X プレミアム | 32 | 256 | ヒューマン | 1000 |
| SPT | 実況ワールドサッカー2 | 24 | 64 | コナミ | 1000 |
| SPT | リングにかけろ | 20 | なし | メサイヤ | 2000 |
| SPT | スーパーパンチアウト | 16 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| SPT | スーパーファミリーゲレンデ | 16 | 64 | ナムコ | 2000 |
| SPT | 磯釣り 離島篇 | 16 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SPT | 海のぬし釣り | 16 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SPT | 川のぬし釣り2 | 12 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SPT | スーパーフォーメーションサッカー96 WCE | 12 | なし | ヒューマン | 1000 |
| SPT | ダービージョッキー［騎手王への道］ | 8 | 64 | アスミック | 1000 |
| SPT | ワイアラエの奇蹟 | 8 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| SPT | デビルズコース | 8 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| SPT | スーパーファミリーテニス | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| SPT | スーパー大相撲 熱戦大一番 | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| SPT | ナムコットオープン | 8 | 64 | ナムコ | 1000 |
| SPT | スキーパラダイス with スノーボード | 8 | なし | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SPT | つり太郎 | 8 | 16 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SPT | F-ZERO | 4 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| SLG | 幻獣旅団 | 32 | 256 | アクセラ | 2000 |
| SLG | ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～ | 32 | 64 | コナミ | 1000 |
| SLG | スーパーブラックバス3 | 32 | 64 | スターフィッシュ | 1000 |
| SLG | ファイアーエムブレム聖戦の系譜 | 32 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| SLG | 魔神転生II | 24 | 64 | アトラス | 1000 |
| SLG | タクティクスオウガ | 24 | 64 | クエスト | 1000 |
| SLG | Winning Post2 プログラム'96 | 24 | 256 | 光栄 | 1000 |
| SLG | ダービースタリオン98 | 24 | 256 | 任天堂 | 2000 |
| SLG | ファイアーエムブレム紋章の謎 | 24 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| SLG | アースライト ルナ ストライク | 24 | 64 | ハドソン | 1000 |
| SLG | 伝説のオウガバトル | 16 | 256 | クエスト | 1000 |
| SLG | スーパーブラックバス2 | 16 | 64 | スターフィッシュ | 1000 |
| SLG | デア ラングリッサー | 16 | 64 | 日本コンピュータシステム | 1000 |
| SLG | スーパーファミコンウォーズ | 16 | 256 | 任天堂 | 2000 |
| SLG | 牧場物語 | 16 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SLG | AIII S.V. | 16 | 256 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SLG | ジ・アトラス | 16 | 256 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SLG | 鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団 | 12 | 64 | アスミック | 1000 |
| SLG | 鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線 | 12 | 64 | アスミック | 1000 |
| SLG | 魔神転生 | 12 | 64 | アトラス | 1000 |
| SLG | ミリティア | 12 | なし | ナムコ | 1000 |
| SLG | 鋼鉄の騎士 | 8 | 64 | アスミック | 1000 |
| SLG | SUPER大航海時代 | 8 | 64 | 光栄 | 1000 |
| SLG | たまごっちタウン | 8 | 64 | バンダイ | 2500 |
| SLG | ロードモナーク | 4 | 64 | エポック社 | 1000 |
| SLG | シムシティー | 4 | 256 | 任天堂 | 1000 |
| PUZ | すってはっくん | 24 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | カービィのきらきらきっず | 16 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | マジカルドロップ2 | 16 | なし | データイースト | 1000 |
| PUZ | POWERロードランナー | 12 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | どっすん! 岩石バズル | 8 | なし | アイマックス | 1000 |
| PUZ | 上海III | 8 | なし | サン電子 | 1000 |
| PUZ | CAMEL TRY | 8 | なし | タイトー | 1000 |
| PUZ | クオンパSFC | 8 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| PUZ | POWER倉庫番 | 8 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | マリオのスーパーピクロス | 8 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| PUZ | パネルでポン | 8 | なし | 任天堂 | 1000 |
| PUZ | ピクロスNP Vol.1 | 8 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | ピクロスNP Vol.2 | 8 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー | 8 | 64 | バンプレスト | 1000 |
| PUZ | す～ぱ～ぷよぷよ | 8 | なし | バンプレスト | 1000 |
| PUZ | お絵かきロジック | 4 | 16 | 世界文化社 | 2000 |
| PUZ | PUZZLE BOBBLE | 4 | なし | タイトー | 1000 |
| PUZ | コズモギャング ザ パズル | 4 | なし | ナムコ | 1000 |
| PUZ | ドクターマリオ | 4 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| SHT | 極上パロディウス | 16 | なし | コナミ | 1000 |
| SHT | PHALANX | 8 | なし | コトブキシステム | 1000 |
| SHT | ポップンツインビー | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| SHT | パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～ | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| SHT | AXELAY | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| SHT | コズモギャング ザ ビデオ | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| SHT | グラディウス3 | 4 | なし | コナミ | 1000 |
| SHT | SPACE INVADERS | 4 | なし | タイトー | 1000 |
| SHT | キャラバン シューティング コレクション | 4 | なし | ハドソン | 1000 |
| ETC | 同級生2 | 32 | 16 | バンプレスト | 2000 |
| ETC | 晦～つきこもり | 32 | 64 | バンプレスト | 1000 |
| ETC | ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女 | 24 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| ETC | 平成 新・鬼ヶ島 前編 | 24 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| ETC | 平成 新・鬼ヶ島 後編 | 24 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| ETC | かまいたちの夜 | 24 | 64 | チュンソフト | 1000 |
| ETC | 学校であった怖い話 | 24 | 64 | バンプレスト | 1000 |
| ETC | 魔女たちの眠り | 24 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| ETC | Zooっと麻雀! | 20 | 256 | 任天堂 | 2000 |
| ETC | 夜光虫 | 16 | 64 | アテナ | 1000 |
| ETC | 大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～ | 16 | 64 | タイトー | 1000 |
| ETC | SUPER人生ゲーム3 | 16 | 64 | タカラ | 1000 |
| ETC | ただいま勇者募集中 おかわり | 16 | 64 | ヒューマン | 1000 |
| ETC | スーパー将棋2 | 12 | 64 | アイマックス | 1000 |
| ETC | ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～ | 12 | 64 | アスミック | 1000 |
| ETC | ハロー! パックマン | 12 | なし | ナムコ | 1000 |
| ETC | スーパー花札2 | 8 | なし | アイマックス | 1000 |
| ETC | RPGツクール SUPER DANTE | 8 | 256 | アスキー | 1000 |
| ETC | ドカポン外伝 炎のオーディション | 8 | なし | アスミック | 1000 |
| ETC | 決戦! ドカポン王国 ～伝説の勇者たち～ | 8 | 64 | アスミック | 1000 |
| ETC | プロ麻雀 極III | 8 | 64 | アテナ | 1000 |
| ETC | 大爆笑人生劇場 | 8 | なし | タイトー | 1000 |
| ETC | SUPER億万長者ゲーム | 8 | 64 | タカラ | 1000 |
| ETC | 弟切草 | 8 | 64 | チュンソフト | 1000 |
| ETC | スーパー桃太郎電鉄II | 8 | 64 | ハドソン | 1000 |
| ETC | 囲碁倶楽部 | 8 | 64 | ヘクト | 1000 |
| ETC | 真・麻雀 | 4 | 64 | コナミ | 1000 |
| ETC | スーパートランプコレクション2 | 4 | なし | ボトムアップ | 1000 |

# 5月7日現在 SFC&GB発売カレンダー

NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
C…ゲームボーイカラー対応ソフト。
P…ポケットプリンタ対応ソフト。

## スーパーファミコン

### 【6月以降発売予定】

- 6月1日 **お絵かきロジック**/PUZ/世界文化社/2000円/NP
- 6月1日 **ピクロスNP Vol.2**/PUZ/任天堂/2000円/NP
- 6月1日 **Wizardry I・II・III～Story of Llylgamyn～**/RPG/メディアファクトリー/3000円/NP
- 6月18日 **カービィのきらきらきっず**/PUZ/任天堂/3800円
- 7月1日 **スーパーコラムス（仮称）**/PUZ/メディアファクトリー/未定/NP
- 今夏 **ファイアーエムブレム トラキア776**/SLG/任天堂/未定/NP
- 未定 **ぷぷる**/TAB/アクセラ/未定/NP

## ゲームボーイ

### 【5月発売予定】

- 27日 **ルーカのぱずるで大冒険!**/PUZ/ヒューマン/3800円/C
- 29日 **学級王ヤマザキ ゲームボーイ版**/ETC/コーエー/3980円/C
- 下旬 **本格将棋「聖」**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
- 下旬 **白江七段の囲碁入門**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
- 下旬 **ファミリートランプ**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C

### 【6月発売予定】

- 3日 **あにまるぶりーだー3**/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C/P
- 3日 **漢字BOY/ETC/J・ウイング**/4800円（予）/C/P
- 4日 **カンヅメモンスターパフェ**/SLG/スターフィッシュ/3980円/C/P
- 4日 **パチンコCRモーレツ原始人T**/TAB/ヘクト/3980円/C
- 17日 **サバイバルキッズ～孤島の冒険者～**/RPG/コナミ/4300円（予）/C
- 24日 **ハイパーオリンピックシリーズ トラック&フィールドGB**/SPT/コナミ/4300円（予）/C
- 24日 **ワールドサッカーGB2**/SPT/コナミ/4300円（予）/C
- 25日 **スーパーブラックバス リアルファイト**/SPT/スターフィッシュ/4500円/C専用/振
- 6月 **プロ麻雀「兵」GB**/TAB/カルチャーブレーン/3900円/C/P
- 6月 **ジェムジェムモンスター**/SLG/キッド/3980円/C

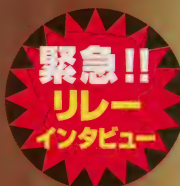
### 【7月発売予定】

- 1日 **昆虫博士2**/SLG/J・ウイング/4800円（予）/C
- 1日 **釣り先生2**/SLG/J・ウイング/4800円（予）/C
- 1日 **アザーライフ アザードリームスGB**/RPG/コナミ/4300円（予）/C
- 23日 **次世代ベーゴマバトル ベイブレード**/RPG/ハドソン/未定/C
- 30日 **三国志ゲームボーイ版2**/SLG/コーエー/4800円/C
- 下旬 **シャドウゲイト リターン**/ADV/ケムコ/3980円/C
- 下旬 **チョロQ ハイパーカスタマブルGB**/RAC/タカラ/3980円/C
- 7月 **スーパーショット**/SPT/カルチャーブレーン/3600円/C
- 7月 **ゴルフだいすき!**/SPT/キッド/3980円/C
- 7月 **無頼戦士カラー**/SHT/キッド/3980円/C専用
- 7月 **スパイvsスパイ**/ACT/ケムコ/未定/C専用
- 7月 **一ぷよぷよ外伝一ぷようぉーず**/RPG/コンパイル/未定/C/P
- 7月 **川のぬし釣り4**/SLG/パックインソフト/未定/C/振

### 【8月以降発売予定】

- 8月6日 **牧場物語GB2**/SLG/パックインソフト/3980円（予）/C
- 8月 **スーパーチャイニーズファイターDX**/ACT/カルチャーブレーン/3900円/C
- 8月 **飛龍の拳スタジアムGB SD**/ACT/カルチャーブレーン/3900円/C
- 8月 **マリオゴルフGB**/SPT/任天堂/未定/C専用
- 夏 **ハローキティのビーズ工房**/PUZ/イマジニア/3980円/C
- 夏 **メダロット2 カブトバージョン**/RPG/イマジニア/未定/C
- 夏 **メダロット2 クワガタバージョン**/RPG/イマジニア/未定/C
- 夏 **ポケットモンスター金**/RPG/任天堂/未定/C
- 夏 **ポケットモンスター銀**/RPG/任天堂/未定/C
- 夏 **ポケットファミリーGB2**/SLG/ハドソン/未定/C専用
- 夏 **きせかえ物語**/SLG/パックインソフト/未定/C/P
- 9月 **ぐるぐるガラクターズ**/RPG/アトラス/3980円/C
- 9月 **ダンジョンセイバー**/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C

### 【発売日未定】

- **ウルトラベースボール**/SPT/カルチャーブレーン/3900円/C
- **シェラザード伝説**/RPG/カルチャーブレーン/3900円/C
- **銃鋼戦記バレットバトラー**/RPG/コナミ/未定
- **ゲームボーイギャラリー3**/ACT/任天堂/3500円/C
- **ドンキーコングランド2**/ACT/任天堂/未定
- **ポケモンピクロス**/PUZ/任天堂/未定/C
- **ウエットリスGB（仮）**/PUZ/イマジニア/未定/C

N64期待のソフトとして、いきなり浮上してきた『マリオゴルフ64』と『電車でGO!64』。

この2本のタイトルの開発に、実は招布という会社が関わっていたというのはご存じだろうか。任天堂とハドソンが出資した招布が設立されてまだ1年。このわずかな期間にビッグタイトルを生み出す背景にあるものは？というわけで、今月は招布→キャメロット→タイトーを緊急リレーインタビューしたのだ。

# N64史上最強のソフト開発サポート軍団

# 招布は招くよ

CAST

64ドリーム専属モデル
タマさん

招布株式会社 専務取締役
本重 光孝さん

招布株式会社 管理部
鬼束 正則さん

株式会社キャメロット 代表取締役社長
高橋 宏之さん

株式会社キャメロット 代表取締役副社長
高橋 秀五さん

株式会社タイトー CP事業本部 マーケティング課リーダー
豊田 巧さん

株式会社タイトー CP事業本部 マーケティング課
永田 みうさん

●取材／ドドンゴ左尾、ゲルド中北　●構成／カカリコ左尾、ゾーラ寿子　●撮影／ロンロン水口　●デザイン／ジャブジャブ大條　●取材協力／任天堂株式会社、ハイラル土井（招布株式会社）

「海外市場を意識したソフトも作っています。共同事業でやってることですから、相手先の意向が大事になるんですが、作っている招布の立場で見ると"この作品は海外ウケするだろうな"というイメージをもって作っているモノもありますね」（本重さん）

【緊急リレーインタビュー】

RELAY INTERVIEW 招布 1

# いよいよ見えてきたぞ 招布の仕掛けたN64ソフトの数々

緊急リレーインタビューのトップバッターはもちろん招布。東京・杉並の招布本社をお訪ねして、関わっているソフトや開発サポートの方法について聞いてみたのだ。

招布株式会社
専務取締役 管理本部長
Mitsutaka Motoshige
**本重 光孝さん**

1951年広島県生まれ。ハドソンの管理部を経て現職に。趣味はなんと競艇。「競艇を健全なレジャーにするために、年に80回くらいは競艇場に通っているんですよ」。…すごい！

招布株式会社
管理部
Masanori Onitsuka
**鬼束 正則さん**

1969年大阪府生まれ。任天堂に入社後、経理本部、管理部勤務を経て、招布の設立から現在に至る。アウトドア派の鬼束さんは「テニスは一流の腕前なんですよ」（本重さん談）

MONEGI®

ロゴは「MONEY（お金）」＋「GIVE（与える）」で「MONEYGI」とするはずだった。ところが「GI」には兵士の意味が。「お金のために働く兵隊」の意味にもとれるため「Y」の文字をはずして現在のカタチになったのだ

## 3つのパターンがある招布の開発支援

――設立からわずか1年というのに、招布さんが関わった『マリオゴルフ64』と『電車でGO! 64』が出ることになりましたね。

**本重**　ようやく招布がらみのソフトが出るということで、いろんなカタチで支援していただいた方にはなんとか格好がついてきたということですね。その第1号の『マリオゴルフ64』は任天堂さんから発売されることになり、しかも任天堂さんのメインキャラであるマリオを使ったゲームであるというのも大きいですね。

――それにしてもPSで『みんなのゴルフ』を出したキャメロットさんがどんな経緯でN64ソフトを作られることになったんでしょうか。

**本重**　それは直接キャメロットさんにお聞きになるほうがいいでしょうね。

――どちらのほうから話が持ち上がったのですか？

**本重**　基本的には招布のほうから持っていった話です。いずれにしても、キャメロットさんの方に任天堂さんに対する思い入れがなければ実現しなかった話でしょうね。

――ところで招布さんの役割はどのようなところにあるんでしょう？

**本重**　以前にもお話したと思いますけど、招布が支援するパターンというのは大きく分けて3つあります。ひとつは開発会社さんに対してN64の開発環境をしっかり整備することですね。2つめはソフト開発に関しては招布が全面的に受け持って、宣伝や販売関係はメーカーさんのほうでやられるケースです。こういう共同事業のカタチのほかに、ある会社さんが開発をしているんだけど、技術的に難しいとなったときに、招布のスタッフが支援することもあります。これは全面的にサポートするんじゃなくって、人を派遣したり、ある開発の一部分を招布で受け持ったりするケースですね。実際のところ「N64は少数精鋭」と言われながら、ソフトが少なすぎたところがありましたよね。そこで、任天堂さん

社内のあちこちに貼られていた招布の広告（？）「プロならロクヨン」。N64ソフト開発でお困りのソフトハウスさんはいますぐ招布にお電話を！

## ところで招布って何の会社？

招布とは任天堂とハドソンが共同出資して、1998年の5月7日に誕生したばかりの会社なのだ。目的は「N64ソフトの開発支援を行うこと」。だから、招布自体が自社ブランドでソフト開発をしたり、マリーガルのようにクリエイターの支援を行うわけではないのだ。招布の仕事はあくまでN64ソフトを開発しようとするソフトハウスに対して、人的、技術的にサポートをしていこうというもの。ちなみに社名の「招布」とは神社の清めの水のところに下がっている布のことで、福を招くと言われているのだ。

東京・杉並にある招布本社。ここを訪ねた訪問客の誰もが驚かされるのが手入れの行き届いた日本庭園。なんと茶室なんかもあったりするのだ（写真奥）

と相談しながら、著名なタイトルを世の中に送り出すために、いろんな会社にアプローチをしているということなんです。

――キャメロットさんに対しては開発環境の整備をメインにされたようですね。

**鬼束**　そうです。あと、キャメロットさんは、もともと開発に関するノウハウを持たれている会社でしたので、「より早く、よりいいモノを作る」ためにサイドから招布が支援しているんです。

――マリオなどのキャラクター使用に関する交渉も招布さんがされたんですか？

**本重**　制作が進むなかで、「マリオを使ってみては？」という話は任天堂さんのほうからいただいたんです。評価の低いゴルフゲームであれば、マリオは使わせてもらえないですよね。そこはやっぱりキャメロットさんの開発力が優れていたからだと思います。

**鬼束**　でも、任天堂は質にこだわる会社ですので、今回の『マリオゴルフ64』でも、開発途中でいろんな変更があったんです。招布が任天堂と開発元のキャメロットさんの間に入っていろんな調整をしながら、最終的に任天堂さんに納得していただく作品に仕上がってきたというわけなんですね。

## 招布が開発支援する N64ソフトは5～6本?

――それにしても開発期間が1年というのはとても短いですよね。

**本重**　もちろんキャメロットさんの開発力が優れていることもありますけど、N64ソフトの開発実績のないキャメロットさんがゼロから開発をはじめていれば、たぶん倍の2年くらいはかかっていたでしょう。やはり自力だけでN64ソフトを開発するのは大変なんです。N64ソフトの開発説明会をやって、いろんなメーカーさんが興味をもたれるんですが、実際に開発をはじめると、なかなか作れないというのがいちばんの問題なんです。『電車でGO! 64』の場合も招布のほうから「いっしょにやりませんか？」という声をかけて実現したんですね。

――『電車でGO! 64』ではどのような関わり方を…？

**本重**　『電車でGO! 64』の場合は招布が開発を担当しているんです。このソフトは業務用の移植を基本にしているんですが、タイトーさんからデータをお預かりして、3ヵ月もかからないくらいの期間でテスト版を作ったんです。そしたらタイトーさんが「ええっ、もうできたんですか !? 」って驚かれて（笑）。もちろんゲームバランスなどの監修はタイトーさんにおまかせして、技術的なプログラミングなどを招布がやっているんですね。

――この2本のほかにも招布さんが関わっているタイトルはあるんですか？

**鬼束**　すでに発表されているタイトルとしては、バンダイさんの『PDウルトラマンバトルコレクション』がありますし、その他にも開発ラインはいくつか動いています。

⬆64GBパックを使い『ポケモン』などのGBソフトを差し込むと、いろんなウルトラキャラが出現する『PDウルトラマンバトルコレクション』。このソフト開発にも招布が関わっているのだ

――具体的には何本くらい関わっているんでしょうか？

**本重**　まあ、6～7本ということにしておきましょう（笑）。

**鬼束**　N64市場も上向いていますし、招布を設立して以来、いろんなメーカーさんから声がかかることも多いんです。けれど、会社の規模的にはたくさんのタイトルを抱えられないのが現状なんです。

――その他に発表できるタイトルはないんでしょうか？

**本重**　今年中に発売しようとしているものについて、まだ何作かはあります。でも、招布のブランドで作っているものではないので、メーカーさんの意向を無視して発表するわけにはいかないんですね。たとえば、近々発表されることになると思いますが、ロボットがたくさん出てくるゲームも作っているんです。このソフトについてはシナリオを書く作業も招布のなかでやっているんですけど、原作者のチェックなどにものすごいパワーが必要になって、その結果、完成が遅れているんです。モノ的にはかなりできあがっていて、シナリオさえ解決すればもっと早く出せたんですけどね。

## 開発ノウハウが蓄積される 2～3年後も楽しみに

――やはり、開発サポートの主体はN64ソフトになるんでしょうか？

**本重**　N64ソフトをより魅力的なものにするために、リンクという意味でGBソフトを作ることはありますね。キャメロットさんの『マリオゴルフGB』もそうですが、ほかにもGBがらみで作っているソフトもあります。これはGBソフトが作りやすいからとか、GBが商売になるからということじゃなく、N64ソフトをより魅力的なものにするためにやってるだけのことなんです。だから、GB単体でという考え方は置いておいて、あくまで「N64市場をよくするために」という目的でやってることなんです。

――ソフトのコピーライトには招布の名前は入らないんですか？

**本重**　任天堂との話では、「招布がやったソフト」というのを前面に出すという話もなかったわけではないんです。でも、招布のおかれた使命は招布を売り出すことではないんですね。基本的にN64のゲーム市場が活性化すること、元気になることのために縁の下の力もちの立場で設立されたわけです。ですから「©招布」と唱えば、「招布っておもしろいものを作ったじゃないか」と言ってもらえるかもしれませんが、やはり自然の成り行きのなかで、招布という存在や価値が上がっていけばいいんじゃないかと思っているんです。ただ、現時点では招布ブランドで商品を出すようなことはありえませんが、将来はわからないですね。というのも、親会社である任天堂やハドソンからの依頼で、招布がオリジナルのゲームを作らないとも限りませんからね。

**鬼束**　それに、いろんな開発をするにつれてスキルがすごくあがると思うんです。いろんな会社のいろんなソフトの開発支援をしながら、そこでのノウハウがどんどん蓄積されていってるわけですからね。今回は『マリオゴルフ64』や『電車でGO! 64』などのソフトを出しますが、それを見てまた別のソフトハウスさんが「招布といっしょにやってみたい」って考えていただければ、ありがたいですね。

⬆「MONEGI SMART PACK」と呼ばれる開発ツールのパッケージ。これがあればPCでN64ソフトを開発できるようになるのだ。内容によって料金は異なるが、1セットの価格は10～40万円

⬆これが本邦初公開の招布の開発ルーム。お姉さんがコンピュータに向かって何をやっているのかは秘密なのだ

**ハミ出しインタビュー 2**

「スタッフは招布のために任天堂が採用するケースが多いんです。純粋な出向者としては、任天堂とハドソンをあわせても20人くらいじゃないでしょうか。ですから残りの30～40人は招布のために採用したということになりますね」（鬼束さん）

「キャメロットが設立されたのは平成6年(1994年)の4月4日なんです。本当は4月1日に登記しようとしたんですけど、エイプリルフールでウソだろうってなったら困りますから(笑)、それで4並びにしたんですね」(高橋秀五さん)

RELAY INTERVIEW 【緊急リレーインタビュー】 2

# キャメロット

# N64の頼れる助っ人 スーパータカハシブラザーズ登場!

**リレーインタビューの2回戦は『みんなのゴルフ』や『シャイニングフォース』の生みの親でもあるキャメロットの「高橋兄弟」に突撃取材をしたのだ。**

株式会社キャメロット
代表取締役社長
Hiroyuki Takahashi
**高橋 宏之さん**

1957年東京生まれ。「高橋兄弟」のお兄さん。TV番組制作や流通などの仕事を経て、エニックスに入社し『ドラクエIII・IV』の開発に関わる。1990年に独立し、『シャイニングフォース』シリーズなど、主にRPGの開発を行ってきた

株式会社キャメロット
代表取締役副社長
Shugo Takahashi
**高橋 秀五さん**

1962年東京生まれ。「高橋兄弟」の弟さん。小学校の頃からマイコンのプログラムに凝りはじめ、大学卒業後はビジネス系のソフト開発者に。その後、キャメロットの役員となる。代表作は『シャイニングフォース』シリーズ、『みんなのGOLF』

**CAMELOT® SOFTWARE PLANNING**

社名の「キャメロット」とは伝説のアーサー王の宮廷があった場所のことをいうのだ。「われわれは基本的にロールプレイングゲームが好きなもんですから」(高橋秀五さん)

## 誤解から生まれた『マリオゴルフ64』

――まず、『マリオゴルフ64』を作られることになった経緯から教えてください。

**高橋(兄)** もともとは招布さんがおいでになって、はじまった話なんです。でも、招布さんはわれわれが『みんなのゴルフ』(PS)を作ったということをご存じなかったんですね。キャメロットはRPGを専門にしているものですから、「N64でRPGを作ってほしい」と依頼されたことがキッカケだったんです。もともと、キャメロットにはRPGを作るためのツールが揃っていたので、「N64でRPGを作るのも早くできそうだな」って招布さんは感じられたと思うんですね。

――そうだったんですか。その話はちょうど1年前くらいのことなんですよね。

**高橋(兄)** 『みんなのゴルフ』の仕事も終わって、ちょうど『シャイニングフォース3』(SS)を作っていまして、研究開発する部隊の手が空くころだったんですね。だから、招布さんがいらしたのはホントにいいタイミングだったんです。それに、われわれはRPGが専門だと言いながらも、映画のような、アニメみたいなRPGが多いマーケットに対して疑問を感じはじめた時期でもあったんです。「そのようなマーケットに沿ったタイトルを出すのか、それともポリシーとして自分たちが信じているものを出していくのか」と。それで、「ぼくらは何を作りたいんだろう」って考えたときに、「やっぱりゲームらしいゲームを作りたい」と思ったんです。そんなタイミングで招布さんにお声をかけていただいたんです。そこで任天堂さんのマーケットをふりかえってみて、わかったことは、「任天堂はずっとポリシーを変えていない」ってことだったんですね。同時に任天堂が守ろうとしているマーケットは、われわれが作っていこうとしているソフトの同一線上にあるということもわかったわけです。だから、われわれが作ろうとしているタイトルをいちばん好意的に迎えてくれるのはN64だろうと感じたんですね。

**高橋(弟)** それで、最初は「とにかくハードの中身を見てみたい」という話をしたんです。でも、そんなことって話だけで終わってしまうケースも多いんですけど、招布さんの場合は「見てみたい」と言っただけで、すぐに開発機材が送られてきたんです。これは大きかったですね。なんか、意気込みがひしひしと伝わってきましたものね。

――そのとき、ゴルフゲームを作ることは決まっていたんですか？

**高橋(兄)** とりあえず機材を知るには、何かテーマが必要だったんですね。それで、「ゴルフゲームを1～2ヵ月で実験的に作ってみましょう」と。

**高橋(弟)** そうしたら、招布さんが「えええっ？ どうしてゴルフゲームなんですか？」ってビックリされて(笑)。

**高橋(兄)** 実は『みんなのゴルフ』がキャメロットの作品だということをご存じじゃなかったというわけです(笑)。

◆鳥のさえずりを聞きながら気持ちよくプレイできる『マリオゴルフ64』。ゲームが苦手なお父さんでもゴルフ好きならぜったいにハマるぞ(紹介記事は24ページから)

## PS版の続編ではない『マリオゴルフ64』

―― どうして最初にRPGを作ろうとしなかったんですか？

**高橋**（兄）　「N64は開発が難しい」という話をやっぱり聞いていたものですから。とても技術力があるような親しいソフトハウスに聞いても、N64ソフトの開発には手こずっていたようなんですね。そんな先入観があったもので、いきなりRPGを作るために環境を整備するとなると、かなりの時間がかかるんじゃないかと。それで、「ハードの研究開発のために半年を費やすんであれば、研究をしながら1本のソフトを作ろう」ということになったんです。それに、当時のN64はタイトルが少なかったこともありますし、われわれはかなり短いスパンでゲームを作るのを得意にしているものですから、その特色を生かせないもんだろうかと。あと、『みんなのゴルフ』を作ったことで、次は完成型に近いゴルフゲームを作れる自信があったというのも確かですね。

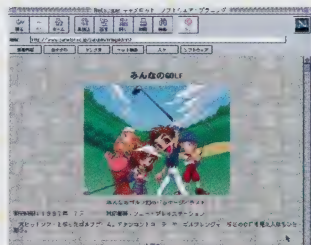
――なるほど。

**高橋**（兄）　もともとは『みんなのゴルフ』もプライベートで作りはじめたタイトルなんです。ですから、開発当初は販売元が決まっていなかったんですね。どこのメーカーさんに聞いても「ゴルフゲームはあんまり売れない」と言うし…。

**高橋**（弟）　いいものを作ればどこかが出してくれるんじゃないかという気持ちではありましたけどね。

**高橋**（兄）　ぼくらがなぜゴルフゲームを作ったのかといえば、「やっぱりゴルフゲームって面白い」という考えがあったんです。でも、シミュレータータイプのゴルフゲームってあんまり好きじゃなくって、ぼくらにとって面白いのは、やっぱり『マリオオープンゴルフ』（FC）なんです。『みんなのゴルフ』を作るときも、もし任天堂さんがN64でゴルフゲームを出していれば、ぼくらは作らなかったと思うんですね。だから、任天堂のカレンダーに載っている『ゴルフ（仮）』は相当意識していました（笑）。

**高橋**（弟）　あれより先に出さなきゃって言ってたんです（笑）。

**高橋**（兄）　だから、そういう意味で、ぼくらのゴルフゲームと任天堂さんの作るものはゲーム性がかなり近いものになるだろうとは思っていました。それはどういう意味かというと、シミュレーターではなくってゲームらしいゲームになるだろうということなんですね。

キャメロットのホームページに紹介されていた「『みんなのゴルフ』幻のパッケージイラスト」。このタイトルは1997年に発売され150万本も売れたのだ

――最近のゴルフゲームは、リアルに再現しようとするあまり、ゲーム性の乏しい作品が多いと。

**高橋**（兄）　そうですね。で、結果的に、ゲーム性を求めて作られたゴルフゲームが市場性を持っていたことが『みんなのゴルフ』で実証できたと思うんです。でも、作る前は「市場性がないから売れないかもしれない」という不安があったものですから、開発スタッフも節約したんですね。そのため、PS版では当然やり残したこともあるんです。それと同時に『みんなのゴルフ』を作ったことで新たに見えてきたこともあるわけです。それらをふまえて新しいゴルフゲームを作れるんじゃないかと。だから、『マリオゴルフ64』を続編的なものとは考えていないんですね。むしろ、「プロトタイプ（基本型）としてかなり完成された、エンターテイメントのゴルフとしてN64で作るぞ」という気持ちがあって、「よし、じゃあゴルフをやりましょう」となったわけです。実を言うと、その時はマリオは登場していなかったんです。

――最初は別のキャラを使っていたんですか？

**高橋**（兄）　そうですね。任天堂というブランドで出してもおかしくないようなデフォルメキャラを立てて作っていましたね。

**高橋**（弟）　でも、「せっかく任天堂さんと組むんだから、向こうから『マリオを出したいね』って言われるくらいいいものを作ろうね」っていう話はしていたんです。その後、作品がある程度見えるようになってきたとき、「これだったらマリオを使いましょう」と、任天堂さんから提案されたんです。まさかホントになっちゃうとは思いませんでしたけどね（笑）。そういう意味ではすごくうれしかったですね。

―― それは誰の提案だったんでしょうか？

**高橋**（兄）　ぼくらが聞いているのは、アメリカ任天堂の人だという話ですね。「キャメロットが作るんだったら『マリオゴルフ64』でいくべきだ」って言ってくださったようなんです。

## 任天堂のゲームがソフト作りの原動力に

―― それにしても、わずか1年で完成というのはすごいですね。

**高橋**（兄）　われわれの技術スタッフっていうのが結構こだわり屋と言いますか、レベルの高いところがあると思います。はじめて渡されたハードでも、「使いこなしたい」と思うようなプログラマーが多いものですから、そういう点で言うとN64で開発するにあたって、その奥の深さっていうのが技術者たちにとっても面白かったんじゃないでしょうか。

―― 新しいおもちゃをもらったような感じですね。

**高橋**（兄）　そうですね。それに「N64とGBがつながって新しい遊びが広がる」って聞くだけで「わーっ、いいなあ！」って率直に思うんですよ。N64って何かとっても面白いことがやれそうなハードじゃないですか。遊ぶ側から見てもいいと思うし、作る側にしても面白いと思うんですよ。ですから、他のハードでゲームを作っているときも、「N64とGBがつながる」という話を聞くと、ゲームづくりをする人間としての憧れみたいなものを抱きましたね。任天堂さんはいろんな仕掛けを開発されているみたいなので、たぶんぼくらに言えないことも内部ではたくさん動いていると思うんです。だから突然、「実はこんなこともできるんですよ」って見せられるんじゃないかっていう期待感を持っていますね。

先月号で紹介したイラストでは、マリオが左利き用のアイアンを持っていたのだ。これって、高橋兄弟が左利きだったから？

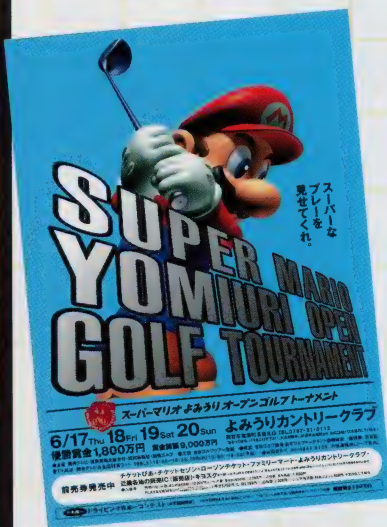
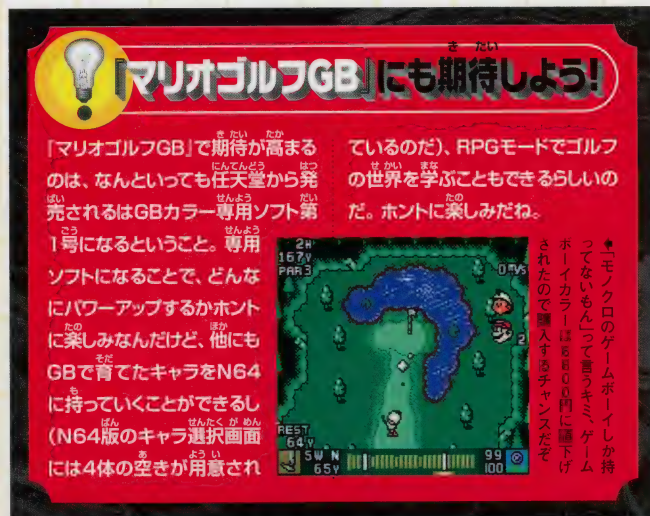
**ハミ出しインタビュー 4**

「キャラクターの声はアメリカでオーディションをやって録音したんです。ただ、マリオは『スーパーマリオ64』と同じ声優さんです。あと、非人間キャラであるヨッシーやドンキー、クッパ以外のキャラクターを全部新しい人がやっています」（高橋宏之さん）

——それはぼくらも同じですね。

**高橋**（兄）　それに、われわれはこれまでずっと任天堂さんのゲームを意識しながら作ってきたようなところがあるんです。やっぱり、エンターテイメント性のあるゲームが好きなんですよ。で、エンターテイメントのゲームとなると、やっぱり任天堂さんがいちばんだと思うんです。われわれがこの業界に入ったきっかけも『スーパーマリオ』だったし、ここまでゲームにつき合わせてくれた原動力になったのも任天堂さんのゲームじゃなかったかなと思うんです。だから、任天堂さん…、この場合は宮本さんと言ったほうがいいかもしれないですけど、彼らの作るゲームのように「親子で楽しめるゲームを作れたらいいな」というのがぼくらの願いとしてあったんです。今回『マリオゴルフ64』を作れるというのはぼくらにとって、ひとつの夢の実現に近いものがありますよね。

## ファミリーでもひとりでも遊べるゲーム

——『マリオゴルフ64』はどんな楽しみ方ができるんでしょうか？

**高橋**（兄）　ぼくがエニックスで『ドラクエ』の制作に関わったときに感じたことは、『ドラクエ』というソフトが親子のコミュニケーションのツールになっているということだったんです。当時、「『ドラクエ』のおかげで中学生の息子と会話が結べるようになった」っていうお便りやお電話をいただいたりしたんですね。そういうことを『マリオゴルフ64』に置き換えて考えると、お父さんは実際にゴルフをする、お子さんはマリオがついているから欲しい。これで共通の趣味として遊ぶことができるんじゃないかと。だから、すごくファミリーというものを意識して作っていまして、そういう意味ではパーティゲームという性格もかなり持っているんですね。でも、パーティで遊べるモードがものすごく充実しているんですけど、実はひとり遊びもめちゃくちゃ面白いんですよ。だから、ひとりで遊んでいて、で、ある時はファミリーでも遊ぶ。そういうシチュエーションごとに使っていただけないかなと思っています。ファミリーで遊ぶというのは『みんなのゴルフ』のとき、ものすごく意識して、秀五（弟さん）の「パターコースを入れよう」というアイデアを取り入れたんです。だって、普段はゲームをしないお母さんがショットスタート、パワー、インパクトっていう風に3回ボタンを押すのは難しいじゃないですか。でも、お母さんも一緒に遊んで欲しいから、ボタンを2回押すだけで遊べるパターコースを入れたんです。それらは、今回の『マリオゴルフ64』にも継承されていて、どんな構成のファミリーでも遊べるようになっているんですね。もちろん友だち同士が集まっても遊べるわけですけど、そのとき、うまいヤツが絶対勝つなんてつまんないですよね。格闘ゲームはそういう傾向になっていますけど、最後にはうまいヤツしか遊ばなくなってしまうんです。そこで、「うまいヤツとへたなヤツが一緒に遊べるようなシステムは何」っていうことをものすごく考えて、この『マリオゴルフ64』のシステムに入れているんですね。

——それでも『みんなのゴルフ』の続編という見方をされることもあると思うんですが…。

**高橋**（兄）　今回の『マリオゴルフ64』は『みんなのゴルフ』の中身とまったく別物とお考えいただいてもいいと思います。たとえばボールの飛び方ひとつとっても、飛んでいる雰囲気がかなりリアルになっているんです。なぜかというと、N64版では3Dの空間を作ってボールを本当に飛ばしているからなんですね。やっぱり、そういうところからして違うゲームになっていますし、造形を見てもらえれば自然のモノに近づいていると思います。技術的にはまったく新しいものができたとお考えいただいたほうがいいでしょうね。

**高橋**（弟）　N64は本当にいいですよ。これだけのコースを作って、ポリゴンのキャラクターをリアルタイムに動かすことができるんですから。それに、コース的にも相当練って作っているんです。本物のコースで、バンカーのアゴが出ていることがありますけど、従来のゲーム画面だと、どうしてもカクカクしちゃうんです。『マリオゴルフ64』で柔らかいラインで表現できたのは、N64ならではなんですね。

## 『マリオゴルフGB』にも期待しよう！

『マリオゴルフGB』で期待が高まるのは、なんといっても任天堂から発売されるはGBカラー専用ソフト第1号になるということ。専用ソフトになることで、どんなにパワーアップするかホントに楽しみなんだけど、他にもGBで育てたキャラをN64に持っていくことができるし（N64版のキャラ選択画面には4体の空きが用意されているのだ）、RPGモードでゴルフの世界を学ぶこともできるらしいのだ。ホントに楽しみだね。

◆「モノクロのゲームボーイしか持ってないもん」って言うキミ、ゲームボーイカラーは6800円に値下げされたので購入するチャンスだぞ

## 単体だけでも楽しめる『マリオゴルフGB』

——『マリオゴルフ64』とゲームボーイ版の開発は同時にスタートされたんですか？

**高橋**（兄）　GB版はかなり遅れてスタートしました。企画段階から、GB版を意識してN64版を立ち上げたんですが、GB版の開発がはじまったのは昨年の10月くらいだったでしょうか。実際にゲームを作りはじめたのは11月末頃でしたので、これから佳境に入っていくところですね。

——GB版は単体で遊べるものにしようというこだわりがあるとか。

**高橋**（兄）　そうですね。いろいろ考えたんですけど、GB版を持っているとN64版はいらないのか？　N64版があるならGB版はいらないのか？って自己矛盾をおこしてしまうのではないかということです。同じ機能のゲームであればきっとそうなっちゃいますよね。それだと面白くないわけです。N64版とGB版がそれぞれ遊び方を変えたところで存在しないと、

◆「自分たちが作ったゲームの冠大会をやってもらえるなんて夢のようですね」（高橋宏之さん）。6月17日から開催される「スーパーマリオよみうりオープンゴルフ」のポスターはキャメロットの会議室にも貼られてあったのだ



「海外版の作業は日本版が終わってからですね。今回は小さなお子さんがプレイすることを想定していまして、ゴルフ用語は英語が多いんですけど、ほとんどカタカナで表示するようにしたんですね。ですからローカライズで書き直す必要があるんですね」（高橋秀五さん）

両方とも欲しいという衝動にはつながりません。あまりいい言い方ではありませんが、「同じものなんだけど両方買ってね」っていうのはサギになってしまうんです（笑）。サギにしないためにはどうしたらいいかって考えたときに、ゲーム性としては別のものにならなきゃいけないということでN64版とGB版を考えていったんですね。

――ところで今回はGBカラー専用ソフトになっていますよね。

**高橋**（兄）そうですね。既存のGBとGBカラーを比べるとCPUの能力に格段の差があるんですね。ところが兼用にしてしまうと、GBカラーである意味がなくなってしまうんです。この『マリオゴルフGB』は64GBパックを使ってN64にリンクできるようになっているわけですが、そのとき考えなきゃいけなかったのは、N64と同じイメージで遊べるゲームでないと意味がないということなんです。つまり、GBで遊んだノウハウがN64で生きないと、GB版で鍛錬したそれまでの苦労が報われないことになってしまうわけです。もしくは操作性が変わってしまうと別のゲームになってしまうし、データだけが行き来しても意味がないと思ったんです。で、そうなるとたとえば、ボールの挙動にかなり高度なプログラムと演算能力が要求されてくるんです。そのような演算のほうにCPUの能力を削らざるをえないため、GBの能力から考えると、とても大変な作業になることが予測できたんですが。でも、まずそこが重要だと思ったんです。

**次回作はN64でRPGを作ります!**

――ところで、『マリオゴルフ64』が完成した後の構想はあるんでしょうか。

**高橋**（兄）　ぼくらは基本的にRPGを作るメーカーだと思っていますので。あの、もちろんゴルフゲームを力を抜いて作っているわけではないんですよ（笑）。でもやっぱり、いまのところN64に参入されているメーカーさんのなかでRPGを得意にされている会社はほとんどありませんし。だから次作はわれわれがもっとも得意とするジャンルでやろうかなと思っています。

――それは、N64…、ですよね？

**高橋**（兄）　もちろんそうです。

――ありがたいですね～（笑）。で、開発は『マリオゴルフ64』が終わってからになるんですか？

**高橋**（兄）　すでにシナリオについては、ぼくがどんどん書いているところです。

――どのくらいで仕上がりそうですか？

**高橋**（兄）　あの、どれくらいの規模のものを作るのかによりますが…。いままで遊んだことのなかったような何かをやりたいんですよ。それに作っている側としてもおもちゃを与えられたような感覚で作りたいという気持ちがあって…。そういうのに応えられるようなタイトルにしたいなというのはありますけど…。…これ以上の話はもう察していただくしかないですね（笑）。だから、その…、チャレンジャブルなタイトルであるというのはひとつ言えると思います。隙間を狙ったものではない…、ぼく自身もシナリオを書きながら手応えを感じています。だから、開発にスムーズに入るためにも、シナリオに関しては先に走っておかなきゃいけないんで、急いでやっているところなんですけどね。とにかく、ものすごく時間をおいたカタチでは出したくないなというのがありますね。

――それは楽しみですね～。最後にユーザーの方にメッセージがあればお願いします。

**高橋**（弟）　『みんなのゴルフ』というのは当時の主流のゲームに対するアンチテーゼみたいなところがあったんです。ゲーム性も当然そうですし、オープニングムービーを使っていないところもそうですし。ゲームってオープニングムービーがいいから売れるというものじゃないですよね。「オープニングムービーが入るのは当たり前だ」っていう空気に対して「そうじゃない。ゲームって本編が面白いのがゲームだ」って思うんですよ。ぼくらにとっての理想は、お父さんがゲームを買うときに「これだったら子供と一緒に遊んでも安心ですよ」って勧められるゲームを作ることなんですね。そういうゲームの基本は、遊ぶときにマニュアルを見なくてもスイッチいれただけで遊べるゲームですよね。そのような思いをいちばん伝えているのが任天堂さんだと思うんです。ぼくら、いろんなゲームで遊んだりしますけど、エンディングを迎えられるのはなぜか任天堂のゲームなんですよ。

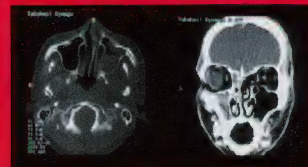
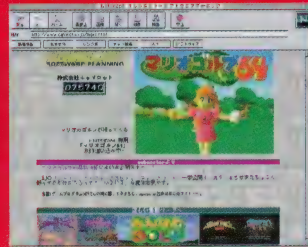
――すばらしい結論ですね（笑）。キャメロットさんとは長いつきあいになりそうですので、今後ともよろしくお願いします。

▲『マリオゴルフ64』は任天堂ソフトでは実に8年ぶりのゴルフゲームなのだ。写真はファミコン版で1991年に発売された『マリオオープンゴルフ』

## キャメロットのホームページを見よう!

キャメロットの社員数は35名。「社員のなかで開発に関わっていない人間は経理スタッフただひとりなんですね。われわれは経営陣ですけどゲームデザインもやれば、RPGのシナリオを書いたり、パラメーターを作ったりしてるわけで、お金の勘定をやっている1名を除けばみんなゲームに関わっているんです」（高橋宏之さん）。キャメロットはゲーム作りの精鋭部隊というわけなんだね。そこで、キャメロットのホームページを覗いてみると、忘年会の様子なんかも紹介されていて、とてもアットホームな雰囲気が伝わってくるのだ。過去の作品や『マリオゴルフ64』の紹介記事も載っているのでぜひ見よう!

(http://www.camelot.co.jp/)

▲「最近会社で流行っているモノ」コーナーで紹介されている改造コントローラ。どのようにして造ったのか、振動機能が内蔵されているのだ

◆なぜか高橋秀五さんが鼻腔炎になったときの頭部のCTスキャン画像が紹介されていたりするのだ

ハミ出しインタビュー 6

「ぼくらはプライベートでもゴルフがすごく好きなんです。最近は忙しくてほとんどコースに出られないんですけど、ゴルファーとしてこのゲームをするとめちゃくちゃ楽しいですね」（高橋宏之さん）。ちなみに、お二人ともサウスポーなので左利きモードがこっそり入ってたりして？

RELAY INTERVIEW 【緊急リレーインタビュー】 タイトー 3

# タイトーも招布といっしょにN64でGO!

リレーインタビューのファイナルを飾るのは“ゲーム業界の老舗”タイトー。『電車でGO! 64』の魅力についてたっぷり聞いてみたぞ。

株式会社タイトー
CP事業本部マーケティング課リーダー
Takumi Toyoda
**豊田 巧さん**

1962年奈良県生まれ。趣味はイベントを仕切ること。豊田さんはタイトーの販売促進の責任者。「だから、趣味が仕事になったんですね。イベントでは直接お客さんの反応が聞けるのもいいですしね」

株式会社タイトー
CP事業本部マーケティング課
Miu Nagata
**永田 みうさん**

1975年鹿児島県生まれ。タイトーに入社して3年目。「ウサギ（卯）年生まれだから『美卯』（みう）っていう名前になったんです」。お好きなゲームは？「タイトーから出ているゲーム、すべてです（笑）」

TAITO®

△ 1953年、太東貿易株式会社設立。72年に現社名のタイトーに商号変更。ロゴの「TAITO」の「A」はアミューズメントの意味を持たせ、飛び出すボールは新しいアイデアを生み続ける想像力などを表しているのだという。従業員数は約2000人。

## グラフィックが自慢の『電車でGO! 64』

―― 今回の『電車でGO! 64』の特色はどんなところにあるんでしょうか？

**豊田**　やっぱりグラフィックがすごいですね。素人目にはわからないところもあると思いますが、広報的な立場から見てもすごいと思いますね。

―― 遠景もくっきりしてますね。

**豊田**　普通は近づいていくとポコポコポコって遠景が生えてくるようなグラフィック表示しかできないんですけど、N64の場合は見えないものも見えるんですよね。ですから、PS版の移植といいつつもほぼ作り直したようなものですね。まあ、建物や電車の基本的なデータは流用しましたけど、N64版では再構築したというわけなんですね。

―― 『電車でGO! 64』の登場は読者のみなさんもよろこんでいます。

**豊田**　それは、ありがたいですね。PS版の『1』の頃から年齢の低い層のユーザーさんも狙ってはいたんですが、それが成功したかと言えばそうじゃない部分もあったんです。小さなお子さんだと、お父さんが理解していないと楽しめないゲームでもあるんですね。お父さんが電車のことをしっかり理解していて、それをお子さんに指導していく…。「ここはこうやるんだよ」って親子で楽しむ感じです。ですから、N64版では「自分で電車を運転したい」とお子さんたちに思っていただけることを願っているんですけどね。

―― イベントを行う予定はあるんですか？

**豊田**　全国的にやる予定です。「次世代ホビーフェア」といったイベントに参加したり、タイトーは全国に営業網を持っていますので、お店で展開していくことも考えています。また、10月10日の鉄道の日とか、駅の何周年記念というような電車のイベントにくっつけるという方法もありますね。駅長さんから直接、「ぜひ、来て下さい」って依頼を受けることもあるんです。5月には福島駅でイベントをするんですけど、それも駅長さんとの話で生まれた企画なんです。『電車でGO!』のターゲットはゲームファンが集まるところばかりじゃないというワケなんですね。ぼくらとしては電車と子供がいるところに仕掛けていきたいと思っています。

## 音声認識システム同梱パックも発売

―― 今回は音声認識対応というのもうれしいですね。

**豊田**　『電車でGO! 64』が音声認識対応になることにより、他のメーカーさんも「このシステムを使ってもいいんだ」っていう宣伝効果が出てくるでしょうね。『ピカチュウげんきでちゅう』ではメインに音声認識を使っていましたが、他のタイプのゲームであっても、サブの要素、味付けとして音声認識を使うと面白いと思うんですけどね。

―― 音声認識のマイクは同梱での発売も考えられてるとか。

**豊田**　そうですね。3種類のパッケージを予定していまして、「ソフト

↑あの、タモリも『電車でGO!』の大ファン。「PS版の発売日にいちばんうまかったのはタモリさんだったですからね」（豊田さん）

単体」「ソフト＋音声認識システム」「専用コントローラ単体」が出ることになると思います。ですから、音声認識システム単体では発売しないでしょうね。

――『ピカチュウげんきでちゅう』を持っている人は「ソフト単体」だけを買えばいいということですね。

★キミの家にある「ピカチュウマイク」は『電車でGO! 64』にも対応しているのだ

**豊田** そうですね。あのソフトはかなりの数が売れたようですから。

――マイクの形状は変わらないんですか？

**豊田** あまり変わらないと聞いています。たとえば電車型にするという話はないでしょうね（笑）。この音声認識対応にすることも、この2～3ヵ月でまとまってきた話で、販促担当の私としても情報に追いついていないところがあるんです。ぼくがこのゲームを実際に見たのは3月の東京ゲームショウの前の時期だったんですけど、「これはすごい！ これは行けるやろー」（笑）って盛り上がりまして、ショウでもいろんなところに「どうです？ 売れますかね」って聞いて回ったんです。営業的にも「これは売れる」という話になりまして、その勢いで「音声認識をつけよう」とか、いろんな話が一気にまとまってきたんです。

――発売は夏ですよね。

**豊田** いま調整しているところですけど、夏休み中の、できれば早い時期に、遅くともお盆前にはなんとか出したいですね。夏休みの後半になるとみんな宿題に追われていると思いますから（笑）。

## 電車を走らせるだけでも楽しい『電車でGO! 64』

――今回の『電車でGO! 64』の魅力を教えてください。

**豊田** ゲームバランスがいいですね。今回は業務用の『3000番台』を移植していまして、これは初めてのお客さんでも遊べるようにしたバージョンでもあるんです。それでも「やっぱり『電車でGO!』は難しい」という意見がありまして…。ですから、N64版では小学生でも触れられるようなモードもつけました。白手袋をつけて「出発進行～！」（笑）というような濃いファンのためだけでなく、「電車を運転して線路の上をパタパタ走っていくのは楽しいよ」っていうのを今回は伝えていきたいですね。もともとぼくは「電車ごっこだよ」って言ってるんです。「シミュレーター」でなく「電車運転ゲーム」と呼んでいるのも、ピリピリしたゲームじゃなくって「気楽に運転を楽しもうよ」っていう意識からなんですね。ですから、N64版では操作もやさしくなって気楽に楽しんでいただけるようになったと思っています。

――『電車でGO!』はもともと、お父さん世代に熱狂的なゲームですよね。

**豊田** そうなんです。アンケート調査をとっても40代に山があるんですけど、そんなソフトって他にないですよね（笑）。PS版のときはTSUTAYAさんでサンプル版をレンタルしたんですけど、借りていく人たちの山はやっぱり40代なんです（笑）。PS本体の保有平均年齢からするとすごく高くて、「こんなにこの世代のユーザーがいるのか?!」ってびっくりしたほどなんですね。それに、PSで初めて出したときに「これはビデオですか？」って聞いてくるお客さんもいたそうです。「ゲーム機を買わないと動かないんですよ」って言うと「それでも欲しい」なんていうこともありましたね（笑）。

## 脚光を浴びるようになった電車おたく

――もともとタイトーさんには電車マニアの人が多かったんですか？

**豊田** 業務用を作ったときのリーダーはもともと電車おたくなんですよ（笑）。まわりから「電車で走って止まるだけのゲームのどこが面白いんだ」って反対されながらも執念で作っていましたからね。だから、その執念が作品にも出ていますね（笑）。で、業務用が大ヒットして、コンシューマに移植する頃になると、「ぼくは電車おたくだ」「じつはぼくも」って電車おたくがわらわら社内に出てきたんです（笑）。それで、彼らをかき集めてPS版を作ったわけです。で、『2』の頃には電車おたくチームがすっかりできあがったんですね。

**永田** 怖いチームなんですよ（笑）。会社なのに、Nゲージ（鉄道模型）とか並べてあるし、資料の「鉄道ファン」のバックナンバーがずらっと並んでいるんですよ。それ、ほとんど私物なんです（笑）。「家から持ってきたんだよね」って。

**豊田** 『電車でGO!』のおかげで、これまで言えなかったことが言えるようになって、それまでダサかったことが脚光を浴びはじめたという意味で『電車でGO!』の貢献度は高いんですね。見せゲーという意味ではダンスゲームもそうですけど、『電車でGO!』もそうなんです。だからゲームコーナーに行くと、このゲームにおじさんたちが集まってるんですよ。

**永田** いかに美しく駅でぴたっと止めるか…（笑）。

**豊田** あんまり明るくないですけどね（笑）。ゲーム大会を開いてもすごくストイックなんです。「イエ～イ！」という熱狂はなくって、ぶつぶつ「ブレーキがどうだ」とか言いながらやってるんです。それに、15～6人の人が参加すれば必ず本物の運転手もいたりして（笑）。それまではふにゃっとした感じの人が、いざ運転するとなると背筋をしゃきっと伸ばしてましてね（笑）。

★東京～秋田間を最速3時間49分で結ぶ「こしひかり」…じゃなくって、「こまち」（…ゴメン）

――あはは、わかります（笑）。最後にメッセージをお願いします。

**豊田** こういうのも何ですけど、お茶の間のテレビに映っていて問題のないゲームってすごく少なくなってきていると思うんですね。でも、『電車でGO!64』の場合は家族で集まってやれる、みんなが理解できるソフトなんです。「ブレーキをかけないから止まらないんだよ」ってお母さんでも言えることじゃないですか。それでみんなで遊んでもらえればなあと思いますね。今後も、タイトーとしてはテレビに映っていてもお父さんに怒られない、家族で遊べるソフトを出していきたいなあと考えているんです。

★見方を変えれば『電車でGO! 64』は「ふるさとゲーム」と呼ぶこともできる。かつて自分が通学で利用した路線を走って、懐かしさに涙したおじさんもきっといるはずだ

ハミ出しインタビュー 8

「『電車でGO!』にはJR関係者のファンも多いんですね。社内販売もされていまして（笑）、駅でイベントをやると「あーでもない、こーでもない」って言いながらいつまでも遊んでいるのはJRの職員さんなんですよ（笑）。だから、JRの関係者のみなさんは、ぼくらにとってもいちばん大きなマーケットでもあるんです」（豊田さん）

取材・構成／編集部

ゲームボーイカラーやニンテンドウパワーの相次ぐ値下げラッシュ。ユーザーにとっては値段が下がるのはうれしいニュースだけど、だからといって発売延期ラッシュは困るのだあ。あのハードも、あのソフトも先行き不透明…。どーなってんでしょうね？　本郷さん！

➡今月は本郷さんではなく、あのお方の似顔絵です。思わず笑…ってはいけません（笑）。でも、雰囲気出てますねぇ（京都府のほいろこさん、アリガト）

## 回答者　任天堂広報室企画部企画課係長　本郷好尾さん

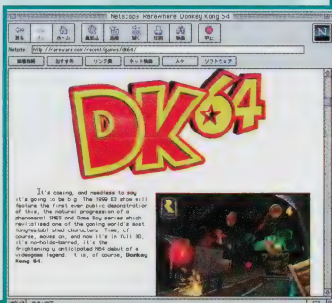
パイオニアからレーザーディスクが発売された1981年、任天堂に入社。滋賀県大津市生まれの40歳。仙台で開催された「ポケモンフェスティバル」に行った本郷さん、「仙台で有名な牛タン定食を1.5人前食べたんですが、それでお腹をこわしまして、しばらく体調が戻らなかったですね（笑）。すごく大盛りだったんですけど、残すのもったいないでしょ」

### Q 今年のE3の目玉は何ですか？

東京都・任天堂命さん

### やっぱりレア社のソフトでしょうね。

ショーの前日に、NOA（アメリカ任天堂）主催のマスコミ向け説明会が開かれるです。昨年、宮本が『ゼルダ』の説明会をやったワクで、今年はレア社の3部作をやることになっているので、それだけ期待も高いということでしょう。そこで紹介されるタイトルは『パーフェクトダーク』と『ジェットフォースジェミニ』、それに『ウルトラドンキーコング』の3タイトルですね。そのほかのかくし玉は…、たぶんないと思います。

➡いよいよぼくらのドンキーが帰ってくる！　詳しいE3レポートは次号の64ドリームをお楽しみに～（画面はレア社のホームページから）

### Q 次に出るレア社の作品は何ですか？

千葉県・ノジスンマークさん

### できあがったソフトを評価してからの話ですね。

有力候補としては『パーフェクトダーク』と『ジェットフォースジェミニ』の2タイトルのいずれかでしょう。ソフトが完成して実際に評価をしてみないとわからないところがありますが、開発度から言うと『ジェットフォースジェミニ』のほうが先になるかもしれませんね。発売時期は秋頃といった感じでしょうか。あと、E3で出展された『ウルトラドンキーコング』についても、制作が順調に進めば今年のクリスマスの主力商品として出したいところですね。

➡アクションアドベンチャーの『ジェットフォースジェミニ』が、『バンジョー』に続くレア作品の最有力候補なのだ（写真はレア社のホームページより）

## ディズニーと提携されましたね。

神奈川県・ミッキーさん

## そのようですね。

NOA（アメリカ任天堂）が発表した資料によると、提携したのはウォルト・ディズニーの子会社のディズニー・インタラクティブです。ミッキーがN64とゲームボーイカラーで3Dのゲームにデビューすることになり、ソフトはレア社が開発することになったようですね。ラインナップとしては99年のクリスマス時期にゲームボーイカラー用の『ミッキー・レーシング』を出して、そのあと、来年のクリスマスにはN64とゲームボーイカラー用に『ディズニー・レーシング』を出すことになったんです。で、まだそのあとがありまして、2001年のクリスマスには『ミッキー・アドベンチャー』というゲームも予定されているんですが、このソフトは「家庭用ゲーム機」とゲームボーイカラー用になっているんですね。この「家庭用ゲーム機」としているのは、まだハードを確定できないっていうことなんでしょうね。

◆ついにディズニーも認めたレア社の技術力（写真はレアが作ったミッキー＝NOAのホームページより）。それにしても2001年の「家庭用ゲーム機」ってやっぱりN64の後継機「ドルフィン」なのか？

## この夏の任天堂の戦略を教えてください。

愛知県・MIK2Eさん

## 年齢が高めの人にも楽しんでいただけるようになるでしょう。

まず、6月11日に『マリオゴルフ64』が出ます。先月もお話ししましたけど、実際にゴルフをされる大人の人でも満足していただけるゲームに仕上がっていますし、ロングヒットするような商品になると思うんですね。そのあとは、7月半ばには、『オウガバトル3』が任天堂から発売されることになります。そして7月末には映画の公開にあわせて『スター・ウォーズ エピソード1/レーサー』が出る予定になっているんです。ですから、昨年『ゼルダ』を買っていただいた、ちょっと年齢が高めのユーザーの皆さんにも、楽しんでいただける夏になるでしょう。コマーシャルの方も、11時以降の深夜にたくさんCMを打つような展開になるでしょうね。

◆任天堂以外のメーカーからも、『バイオレンスキラー』、『エヴァンゲリオン』、『ハイブリッドヘブン』など大人好みのソフトが続々登場！ もうN64を「お子さま向けハード」とは言わせない？

## 『オウガ3』はどうして任天堂発売になったのですか？

神奈川県・サオヘン

## 前から決まっていたんです。

これまで、私が「別の会社で開発している皆さんもよくご存じの…」って言っていたのは『オウガバトル3』のことだったんですね。もともと開発元のクエストさんは、最近では自社で発売されるケースは少ないですし、そうであれば任天堂が販売を行ったほうが宣伝広告費もかなりかけられ、それならば、よりたくさん売れるだろうということなんです。もちろんN64期待のソフトですから任天堂が応援したいということでもあります。この件に関してはもう少し早めに発表してもよかったんでしょうけど、最終的にゲームを評価してから公表しようということになっていたんです。そういう意味では、任天堂としてもじゅうぶん満足できる作品にしあがっているということですね。

◆日本全国のオウガファンの方々、お待たせしました。あと2ヵ月もすれば、壮大なストーリーを楽しめるようになりますぞ

**はみだし質問箱**

**Q** 『ポケモン金・銀』ではポケモンが何匹登場するんですか？（埼玉県・バグさん）

**A** ポケモンの数は発表しないことにしているんです。だって、最初から何匹登場するのか分かって遊ぶとつまらないですよね

Q 『ポケモンスナップ』のプリントサービスはやめないで下さい（神奈川県・健ちん汁さん）

A 期間は明言できませんがしばらくは続けることになっています。最近はじめたばかりの人もいるでしょうしね

## 「マリオオープンゴルフ」で何かイベントをするんですか？

千葉県・長島聡明さん

## 検討をしているところです。

せっかく「スーパーマリオよみうりオープンゴルフトーナメント」の冠スポンサーになったので、会場のポスターや看板などでマリオを出す以外にも検討はしています。例えば会場内の施設に『マリオゴルフ64』をずらーっと並べて、来場者の方に遊んでいただくような企画もあるんですが、まだどうなるかわかりません。ただ、メインはプロのトーナメントですから、際立ったゲームイベントをすることはないと思います。あと、マリオのトロフィーを作ろうとすればできないことはないですけど、見栄えのいいものを作ろうとすれば結構な費用がかかるので、「トロフィーを渡すだけで、そんなにお金をかけるのもなあ」という意見もあったりするんです（笑）。あと、『マリオゴルフ64』の発売にあわせて冠スポンサーになったわけで、来年も同じようにスポンサーになるかどうかはわかりませんね。

◆「スーパーマリオよみうりオープンゴルフトーナメント」は6月17日から。高校生以下は入場無料なので、お近くの人は行ってみよう。お近くじゃない人は19日と20日のTV中継（読売テレビ系）でガマンしよう

## 『マリオゴルフ64』のCMはどうなるんですか？

栃木県・なべさん

## 5月20日くらいからの放送を予定しています。

内容的な話をすると、ゴルフ好きのお父さんが家族で4人プレイを楽しむというドラマ仕立ての設定になっているんです。なので、また、おじさん路線なんです（笑）。お父さん役には伊武雅刀さんを起用しまして、いくつかのパターンのCMを作っています。CMを流すワクについては、ゴルフ中継であるとか、スポーツニュースなど、普段任天堂が流さない番組でも積極的に流していく予定です。でも、ゴルフゲームの画面を入れるのって難しいんですよ。ボールを打って、ひゅ～んって飛んでいき、グリーンオンするまでのシーンを流すとなると、それだけで15秒CMだと終わってしまうんです。ショットシーンだけを流しても面白くないわけですし…。まあ、どんなゲーム画面が紹介されるかについては、実際にCMをご覧いただければと思います。

## 次世代機がついに発表されましたね。

神奈川県・サオヘン

## 松下電器さんとの包括提携ですね。

2000年末を目指して、新ハードを全世界一斉に発売することになりました。今回は、メディアにDVDを採用すると発表しましたが、ハードの形や、販売価格についてはまだ公表していないんですね。それに、肝心のソフトについても「究極のゲームソフトを開発したい」と言っているだけで、具体的なタイトルを発表したわけではないんです。いずれ、詳細を発表できると思いますので楽しみにして下さい。ただ、新ハードが発売されるのはまだまだ先のことですし、われわれとしてはソフトがまだ出そろっていないN64を、これからもどんどん盛り上げていきたいと思っています。

## 64DDがなかなか出ないのはどうして？

徳島県・オーガ待ちさん

## 検討する事項が多いんです。

会員制についても、どうなるのかはわかりませんし、そういったシステムを含めた64DDの販売方法や、64DDならではのサービスを検討するのに時間がかかっているんですね。これまでのようにパッケージでソフトを買ってくるというカタチだけではない、新しい仕掛けもいろいろ検討しているんです。とっくにハードはできあがっていますし、もう少し待っていただければ…、これは先月も言いましたね(笑)。
でも、ホントにもう少し待っていただければ「64DDはこんなシステムで、こんなサービスが受けられるんですよ」というようなわかりやすい話ができるかなと思っています。

◆正式名称は「64DD」に決定。もともとの「64ディスクドライブ」という名称はサブ扱いになるため、パッケージのイメージも変わるかも？

## 64DD版の『ゼルダ』はどうなっているんですか？

岡山県・ナビィさん

### 発表するまで、もうちょっと時間がかかりますね。

『時のオカリナ』が大ヒットしましたので、いろんなカタチの『ゼルダ』を検討しているんです。前にもお話ししましたけど、ひとつはまったくの新作をカセットで出すという案ですね。これは『時のオカリナ』のエンジンを使って作るわけですから、3年というような長い期間をかけずに作ることができるんです。もうひとつは、『時のオカリナ』を64DDにつなぐことで「裏ゼルダ」のように新しいダンジョンで遊べるようにするというものです。またN64とは別に、ゲームボーイでも新作を作りたいという話もあるんです。そのような、新しい『ゼルダ』の構想は近いうちに発表できるようになると思いますので、楽しみにしていてください。

➧『時のオカリナ』を楽しんだ人のなかで『夢を見る島』をプレイしていない人はいないかな？ 同じ匂いを楽しめるゲームだから、ぜひ遊んでほしいぞ

## 拡張RAMパックは日本でも単体で発売されるんですか？

大阪府・ニセ本郷64さん

### 単体で出す予定です。

商品名は「ハイレゾパック」に決まりました。『バイオレンスキラー』が「ハイレゾパック」に対応することになっていますので、販売元のメディアファクトリーさんから「同時に単体で発売してほしい」という依頼があったんです。価格は2800円で、『スター・ウォーズ エピソード1/レーサー』も対応することになっています。これによってきれいな画面（ハイレゾ）で楽しめるでしょうね。

➧ハイレゾパックがなくても『バイオレンスキラー』は遊べるけど、よりきれいな画面で遊びたい人には必需品。発売中のソフトでは『トップギア・オーバードライブ』もハイレゾパックに対応しているのだ（写真はアメリカ版のパッケージです）

## ゲームボーイカラーを値下げした理由は？

北海道・五十嵐孝幸さん

### 買い換えを促進したいという考えからです。

それで、ユーザーさんに買いやすい価格である6800円に値下げしたんです。モノクロのゲームボーイの国内出荷数はトータルで2084万台（1999年3月末）に達しているんですが、今までのモノクロのお客さんにもカラーに買い換えていただきたいという意図があるんですね。というのも、夏になれば『マリオゴルフGB』のようにカラー専用のソフトも発売されますし。それ以降も、ファミコン版からGBカラーにほぼ完全移植した『スーパーマリオブラザーズ』が日本でも発売されることになると思うんですね。GBカラーの出荷数は今年の3月末の時点で310万台だったんですが、夏までには500万台に達することになるでしょうね。

## 『ポケモン金・銀』は発売延期にならないですよね。

福井県・アツシンさん

### …6月はムリに、…なりますね。

残念ながら、発売カレンダーに載っている6月発売はムリになりました。すでに一部の新聞には「7月発売」と報道されたようなんですが、夏休みに入るかなあという感じの「夏」に発売が伸びたんです。すでに『ポケモン金・銀』に関しては何度も発売延期をしているので本当に心苦しいんですが、やっぱり既存の『赤・緑・青・ピカチュウ』のバージョンとデータを交換するだけに、デバッグ作業が大変なんです。「間違いなくこの時期に発売します」と言いたいところなんですけど、このソフトに関して「間違いなく」という言葉を使えないんでアレなんですが…（苦笑）。でも、遅くとも夏休み中に発売されるというのは「間違いない」んじゃないでしょうか。ですから、映画の公開のほうが先になるかもしれませんね。

➧これからは、発売予定の2カ月前までに正式な発売日がアナウンスされなければ「延期になった」と判断したほうがよさそう。次号では正式な発売日が発表できるといいね

### はみだし質問箱

**Q** ゲームボーイカラーをポケット化するというのは本当？（大阪府・ニセ本郷64さん）

**A** どうやら、業界向けの新聞なんかに、憶測記事が出たようなんですけど、そんなことはまったくないですね

はみだし質問箱

Q サテラビューは終わってしまったのですか？（佐賀県・ゲーセン部長さん）

A 機器の販売はしませんが、St.GIGAさんが放送を続けられていますね。ただ、新作ソフトの配信は行わないようですね

## 『ポケスタ2』と『ポケモン金・銀』との関連は？

大阪府・でぃや〜！さん

### ちょっといいことがありますね。

『ポケモン金・銀』が出てからじゃないと発表できないんですが、『ポケスタ2』を持っていると「こんなことに役立つんだ」っていうのがちょっとあるんですね。あんまり大げさにとらえられても困るんですけど、その内容については『ポケモン金・銀』が出てからのお楽しみということで（笑）。

⬆今年の夏休みも全国各地でポケモンリーグが開催されるということなので、いまからしっかり準備しておこう（写真のようなポケモンスタジアム号が登場するかどうかは不明）

## ニンテンドウパワーを値下げした理由は？

福島県・

### 値下げの要望がかなり多かったんです。

もちろん、ユーザーさんからすれば、値段が安いにこしたことはないと思いますが…。それに、新作ソフトだと言いながら、ロッピーでの書き換えがスタートしてから1年とか半年過ぎたものも増えてきましたからね。一般の商品でもそのくらいの期間が過ぎれば、値段は下がりますから、それで価格を2000円に下げたんですね。もちろんニンテンドウパワーがスタートして1周年記念という意味あいもありましたね。ただし、これからの新作ソフトがすべて2000円になるかといえば、そうではなくって、これから書き換えがスタートする『ウィザードリィI・II・III』のような新作ソフトについては、これまで通り3000円という価格になっています。

## FC版『MOTHER』をゲームボーイで出してください。

茨城県・渡沼直人さん

### あの、ちょっと誤解があるようですね。

どうやら「ファミコンソフトをゲームボーイカラーに移植するのはすごくカンタン」という話が伝わっているようなんですけど、そんなことはまったくないんです。どちらも同じ8ビットのマシンであるということから「移植がカンタンだ」というイメージになっていると思うんですけど、テレビとゲームボーイの画面比率も異なりますし、アメリカで先行発売される『スーパーマリオブラザーズ』にしても、ゲームボーイカラー専用ソフトとして作りなおしている部分が多いんですね。ですから、『MOTHER』にしても、シナリオやマップがあるわけですから、はじめから作るよりはラクだと思いますけど、ゲームボーイカラーに移植するとなれば、それなりに労力が必要になるんです。確かに、『MOTHER』がゲームボーイで遊べるようになると楽しいとは思いますけどね。

## ジュピターってどんな会社ですか？

滋賀県・襟夫さん

### 京都にあるソフトハウスなんです。

もともとは、「雑誌に載っているピクロスをゲームにすれば消しゴムがいらない」という企画をジュピターさんから任天堂に持ち込まれたのがはじまりなんです。ですから、『マリオのピクロス』（GB）や『スーパーピクロス』（SFC）はジュピターさんの作品ですし、最近では『ポケモンピンボール』や『ポケモンピクロス』など、ゲームボーイソフトの開発もしていただいてるんですね。

➧『カービィのピンボール』のシステムを使って作られた『ポケモンピンボール』。キミはもう150匹のポケモンをそろえたかな？

## 任天堂がスポンサーになっているTV番組を教えてください。

大分県・ロックよ～んさん

## 大して変わっていないと思いますよ。

確か1月号でも発表しましたね。「マジカル頭脳パワー」がなくなって「こち亀」が入り、「64マリオスタジアム」のネット局が増えたくらいいで、変更はあまりないですよね。

### ●任天堂提供のテレビ番組表●

| 番組 | 系列 | 曜日 | 時間 | 回数 |
|---|---|---|---|---|
| こちら葛飾区亀有公園前派出所 | フジテレビ系 | 日曜日 | 19:00～19:30 | 1 |
| 世界まる見え！テレビ特捜部 | 日本テレビ系 | 月曜日 | 20:00～20:54 | 1 |
| ウンナンの炎のチャレンジャー | テレビ朝日系 | 火曜日 | 19:00～20:00 | 1 |
| 学校へ行こう！ | 東京放送系 | 火曜日 | 20:00～20:54 | 1 |
| しあわせ家族計画 | 東京放送系 | 水曜日 | 20:00～20:54 | 1 |
| Game Wave | テレビ東京系 | 水曜日 | 25:15～25:45 | 2 |
| 64マリオスタジアム | テレビ東京系 | 木曜日 | 18:30～19:00 | 5 |
| ポケットモンスター | テレビ東京系 | 木曜日 | 19:00～19:30 | 1 |
| おはスタ第2部 | テレビ東京系 | 月～金曜 | 7:05～7:25 | 1 |

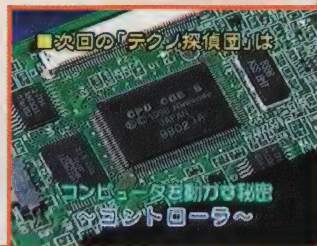
＊放送時間の右の数字は30秒CMの放送回数です。また、地域により放送日や時間が変わります

## 最近テレビに出ることはないんですか？

東京都・水野ちゃん

## 先日、取材を受けましたね。

でも、自分は取材に立ちあっただけなので番組には出ませんが…。テレビ東京の「テクノ探偵団」（土曜日18時30分～）という番組でN64のコントローラが紹介されたんです。「十字キーはどのようなところから発想したのか」とか、「3Dスティックの仕掛け」などについて解説していまして、自分でも「ああ、そうやったんか」って（笑）。この取材で、初めて知ったことも多かったですね。放送は5月15日でしたので、ご覧になった方もいるかもしれませんね。

➧放送が締め切りに間に合わなかったので予告を紹介。何やらゲームボーイの基盤が映っているけど…

## 任天堂の本社に行ったら門前払いされました。

広島県・あのころのJohnさん

## 見ていただく場所がないんです。

本社には工場があるわけではありませんし、秘密事項の多い開発室を見ていただくわけにもいきませんよね。ですから、突然おいでいただいてもお断りするようにしているんです。「社会勉強の一環として質問にお答えいただくだけでも」ということで修学旅行の引率の先生が熱心に申し込まれることもありまして、広報の手がたまたま空いているときに会議室で質問にお答えすることはあるんですが…。見学コースすらないので、わざわざ来ていただいても満足していただけるのかどうかわかりませんしね。私としては、京都にいらしたのであれば、たとえば大手の酒造メーカーさんなど、お酒を造っている現場を見学されたほうが、よほどタメになると思うんですけどね。

### はみだし質問箱

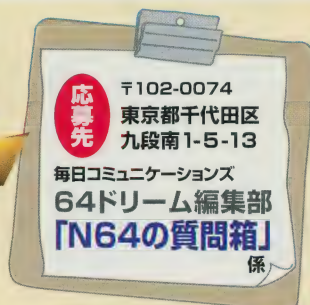
**Q** 花札は任天堂が考えたものなんですか？（和歌山県・山本善章さん）

**A** そんなこたぁないでしょう。でも、手張りだった花札を初めて機械化したのは任天堂なんですよ

## 『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK!➧03（3230）0675

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

毎月 ⑥ MAITSUKI ④ 新聞
Monthly News
The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨン ドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

●はみだしNEWS● 5月13日付けの日経産業新聞によると、山内社長は「今回の提携に調印した以上、これを見届ける必要があると思っている」と語り、今世紀中に退陣しないことをほのめかしている。

TOP NEWS

# 任天堂と松下電器が次世代ゲーム機で技術提携!! N64の後継機、「ドルフィン(仮称)」を発表!!

## DVD技術提携による新ハードが登場する！

5月12日都内ホテルで急きょ発表となったこの記者会見。任天堂と家電メーカーの松下電器は、21世紀のデジタルネットワーク社会に向けて、包括的に相互に協力し合うことで合意に達したことを表明した。

## 高グラフィック&デジタルネットワーク時代が来る！

この記者会見で、任天堂からゲーム専用機となるDVDマシンが、松下電器から従来のDVDソフトを使用でき、かつゲームもプレイ可能な融合機が、ほぼ同時期の2000年末に発売されると発表された。また、ネットワークの拠点ともなるべきハード（X-21）も発売されることで、両ハードを含めた家庭内でのデジタルネットワークが実現することになるだろう。

◆会見前に握手をする任天堂・山内溥社長（画面右）と松下電器の森下洋一社長。突然の発表にもかかわらず、TV局をはじめ、300人以上の報道陣が詰めかけた。本誌が「歴史的提携」の情報をつかんだのも当日のことで、今号で記事にできたのは奇跡的なのだ

# 発売は2000年末を予定。新たな時代の標準機となるか？

## 任天堂、山内溥社長の質疑応答より「ドルフィン(仮)」を推測する。

任天堂が発売を予定している「ドルフィン(仮)」はDVDを搭載し、ネットワーク機能を標準搭載する仕様になる。今回の記者会見で任天堂の山内社長は、まず、違法コピーによるCD-ROMソフトの現状を訴え、新たなプロテクト技術でソフトの著作権の保護ができ、しかもROMに比べて格安であるDVDを選択をしたことを述べた。DVDはCD-ROMのおよそ6倍以上の大容量を持ち、デジタル技術により映画並のクオリティを再現できるグラフィックや、5.1チャンネルのサラウンド音響システムなど、ゲームの世界の幅が広がるのは間違いない。また松下電器からゲーム機能を持たせたポータブルDVDマシンの発売もありそうだ。さらにX-21により、デジタルネットワークは、インターネットでの通信にとどまらず、家電や家庭内のデジタル機器とのネットワークも可能になりそうなのだ。

◆「DVDは最初は読み込み専用だが、いずれ書き込みもできるようになる」（竹田開発三部部長）

## 気になる64DDとサードパーティの動向は？

また、この質疑応答の中で今年発売が予定されている64DDについての質問があったが、それについて、任天堂の山内社長は、「近いうちに正式に発表します」と述べるにとどまった。

さらに、新ハードソフトの開発メーカーについては、任天堂社内と国内外のセカンドパーティ数社で開発がされているだけと伝えられ、サードパーティについては一切公表されなかった。

### 任天堂次世代ゲーム機の概要

CPU：IBMカスタム・プロセッサー(Power PCアーキテクチャー拡張)
動作周波数 400MHZ
半導体プロセス 0.18ミクロン
カッパー・テクノロジー(銅配線技術)
グラフィックス：米国ArtX社と共同設計フルカスタム・システムLSI
動作周波数 200MHZ
半導体プロセス 0.18ミクロン
DRAM混載プロセス
メモリユニット：高速DRAMテクノロジー
メモリバス・バンド幅 3.2GB/秒
ソフト供給メディア：松下電器DVDテクノロジー
強化コピープロテクト技術採用

◆ign64comで早くから紹介されていた「ドルフィン」のイメージイラスト

# ニュース E3ロサンゼルス速報！

世界最大のゲームの祭典「E3」が、5月13日、米国ロサンゼルスで華々しく開幕した。ショーの前日には、任天堂主催によるマスコミ関係者向け説明会が開かれ、N64の後継機「ドルフィン（仮）」の発表が、日本から遅れること約8時間後に行われたのだ。また、会場で流された『スター・ウォーズ エピソード1/レーサー』の美麗でスピード感あふれる映像に、場内から大きなどよめきが起こっていたぞ。そして極めつけは、映画版『スター・ウォーズ』に出演した子役さん（ダースベーダの子供時代役）がゲストとして登場したこと。彼がステージに上がると、会場は大きな拍手につつまれたのだ。スケジュールの関係で今月は詳しく紹介できないけど、次号では任天堂ブースをはじめ、各社のN64ソフトを中心に紹介していくのでお楽しみに。

## ●64ドリーム特派員の見たレア社3部作の印象●

マスコミ向け説明会の後に開かれたのが、N64最強のセカンドパーティ「レア社」のゲーム説明会。年内に発売が予定されている『ウルトラドンキーコング』など3タイトルの説明が行われたのだ。その3作の印象を64ドリーム特派員に聞くと、「とにかく『バイオレンスキラー』をかわいくした感じなのが『ジェットフォースジェミニ』。ちょっと緑色の血がすごいけど…」（ケイ少佐）。では、今回初登場の『ウルトラドンキーコング』は？「すごい。スーファミ版をそのまま3Dにしたようなゲームです。画面はきれいで、『マリオ64』と『バンジョー』をいいとこ取りした感じに仕上がってますし、オープニングムービーはラップ調で6分近く流れるという話です」（わたる）。最後に『パーフェクトダーク』の印象を。「これもすごい。GBカメラで写した自分の顔を64GBパックを使って、対戦ゲームのキャラの顔と差し替えることができるんですね」（わたる）。

↑今『ウルトラドンキーコング』はハイレゾパック対応ソフトなのだ

## ●『ゼルダの伝説』がゲームオブザイヤー受賞！●

5月13日、E3の運営団体「IDSA」が主催する「Interactive Achievement Award」の授賞式が開かれたのだ。そこで、日本の誇る世界の『ゼルダの伝説』がゲームオブザイヤーやRPGオブオブザイヤーなど、6部門の賞を受賞したぞ。『ゼルダ』の他では、『バンジョー』がアクション賞など2部門で、また、レース部門では『1080°』が、ファイティング部門では『WCW/nWo リベンジ』が、キャラクター部門では『POKeMON』が受賞し、ほとんどの賞をN64およびGBソフトが独占したのだ。なお、この授賞式では何度も壇上にあがっては、英語でスピーチする宮本さんが、会場の笑いをさそっていたぞ。

また、同日からスタートしたE3の展示会では、アメリカでは発売間近の『スター・ウォーズ エピソード1』や『ポケモンスナップ』などポケモン関連のゲーム、さらに『ウルトラドンキーコング』など、レア社3部作を中心にたっぷり遊ぶことができたのだ。また、64DDソフトの『マリオアーティスト』も1本出展されており、発売が待ち遠しい『カービィ64』や、ファミコンユーザーには懐かしい『エキサイトバイク64』などもビデオ出展されていたぞ。あと、期待の『バイオハザード2』も展示されていたE3の模様は、次号でたっぷりお伝えするぞ！

## Endo Collection エンドーコレクション スーパーマリオのゲームウォッチ

今月のエンドーコレクションは『スーパーマリオブラザーズ』のゲームウォッチ。といってもただのゲームウォッチじゃないところがすごい。その昔ディスクシステムで発売された『ファミコングランプリF1レース』というゲームを使った任天堂のイベントでゲットしたのが、このスペシャルケースに入ったゲームウォッチなのだ。

↑もちろん非売品。読者の中にも持っている人はいるかな？

## 新製品 モリガング発売の「64カセットケース」よりパワーアップしてリニューアルだ!!

96年11月に発売され好評だった「64カセットケース」が、新シリーズとして登場した。今回の商品は、ワンタッチでカセットを取り出せ、「64カセットケース」同士を積み重ねると（付属の接続パーツを使えばOK）、簡易ラックに早変わりするのだ。価格は300円で、好評発売中だ。

↑青・黄・緑の3色で、それぞれにバンジョーとカズーイ・マリオ・リンクが描かれているぞ

## トピックス 『バイオレンスキラー』のテレビCMに登場するのは何かと話題の羽賀研二さん

6月中旬に発売予定の『バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION』のテレビCMの撮影が、5月5日都内某スタジオで行われたのだ。このCMには最近何かと話題の多い羽賀研二さんが起用されているぞ。ゲーム中の主人公のように、モンスターに追いつめられ、銃を片手に必死の抵抗を試みるがボロボロに…というのが今回の役どころ。今の羽賀さんにピッタリとの声が、チラホラと聞こえていたぞ。

↑追いつめられる役を迫真の演技で演じる羽賀さん

## 新ブランドのgemzi（ゲンジ）って何なの？

gemziとは、運を天に任せず（Independence）、常識に負けず（Zip）、子供に媚びず（Equal）、無駄を楽しみ（Gererous）、真剣に遊ぶこと（Mad about）という意味の、ブランド名のこと。これはあくまでブランド名なので、これからはいろんな会社からゲンジマークがついたゲームが発売される可能性があるわけだ。子供向けが多いと言われるN64ソフトの中で、大人のための新ブランドが「ゲンジ」っていうことだね。

gemzi

●はみだしNEWS● 任天堂主催のパーティでは、宮本さんやHAL研の岩田さん、クリーチャーズの石原さん、伊藤紅丸さんも参加。とくに宮本さんは会場の人気者で、サインと握手責めにあっていたのだ

●はみだしNEWS●『ピカチュウげんきでちゅう』の攻略本についてマリーガルに問い合わせたところ、「当初のスケジュールより遅れていますが、現在進行中」とのこと。もう少し待っててね。

新製品

## 大人気のポケモン「ピカチュウ」を使ったピカチュウヘッドホン発売中

コードの中央にかわいいピカチュウがついたヘッドホン、その名も「ピカチュウヘッドホン」がビッグ東海から発売されるぞ。ピカチュウに合わせたカラーリングがほどこされたステレオタイプのヘッドホンで、もちろんサウンドもばっちり。迫力あるサウンドを楽しめるぞ。また、財布としても使えるモンスターボール型収納ケースも付属しているのだ。

◆発売元はN64ソフト「スペースダイナマイツ」を発売していたビッグ東海だ。発売は5月下旬、価格は1690円の予定。読者の皆さんにこの商品をプレゼントするので、くわしくはプレゼントページを見てね

イベント

## スーパーロボット魂ツアー'99 春の陣 その熱狂を編集部のモッチーがレポート!!

世間ではゴールデンウィークの初日だった4月29日、「スーパーロボット魂ツアー'99　春の陣」東京公演が赤坂ブリッツで行われた。出演は水木一郎、堀江美都子、影山ヒロノブ、MIOに加えて「勇者王ガオガイガー」の遠藤正明、そして水木のアニキと並ぶアニソン界の巨匠・佐々木功というとんでもない豪華メンバーだ。次々に飛び出すスパロボソングの名曲の数々に、詰めかけたファンは大興奮! この様子はNHK-BSの「真夜中の王国」で放送されるので、いけなかった人はそっちで見てね。

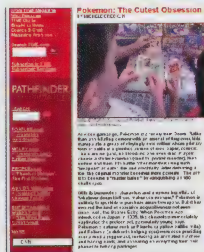
＊放送日時：6/16、17　24：00～25：00

◆左から順に影山ヒロノブ、MIO、そして水木のアニキ

◆「宇宙戦艦ヤマト」を歌う佐々木功さん

## アメリカでも大ヒットのポケモンカード 一部の小学校では持ち込み禁止措置も!!

アメリカでは昨年9月にアニメ放送が開始。それにあわせてゲームソフトやカードはもちろん、様々な文房具にも登場し、日本に負けず劣らず人気の「POKEMON」。小学生を中心に特にポケモンカードの人気が高いようだ。あまりの過熱ぶりにニューヨーク、ニュージャージー両州やワシントンの一部の小学校では、子供たちがポケモンカードを学校に持ってくることを禁止する事態にまでなっている。このブーム、まだまだ続きそうな勢いだ。また、この秋にはイギリスやフランスなどヨーロッパでもポケモンアニメの放送やゲームソフト、カードの発売が開始される。日本で生まれたポケモンが世界を制覇する日は近い。

Pokemon: The Cutest Obsession

◆有名なビジネス誌TIMEでもアメリカでのポケモンフィーバーの様子が特集されていたのだ（MAY10.1999 VOL153 NO18）。アドレスはWWW.TIME.COM

ニュース

## 「ストリート・スナップ」で知られるトーワジャパンが自己破産申請準備

一見活況に思えるゲーム業界だが、必ずしもすべてがいい状況ではないようだ。「プリント倶楽部」や「スタンプ倶楽部」の販売やリースを行っているトーワジャパン（本社東京都中野区）は4月30日付けで事務所を閉鎖し、自己破産申請の準備に入った。同社はプリクラブームを背景に98年3月期には売上は137億円に達していた。その後プリクラブームの衰退で売上高が伸び悩み、「プリント倶楽部」の全身投射版「ストリート・スナップ」を共同開発して市場に投入したが、厳しい資金繰りを余儀なくされ今回の措置となった。また「ストリート・スナップ」を取り扱い、トーワジャパンを主要取引先としていたビスコ（アレック64を使った業務用の麻雀ゲーム等を取り扱っていた）も、5月6日にトーワジャパンの自己破産と連鎖するかたちで和議開始を申請した。

## 世界中で販売好調のゲームボーイカラーが5月14日より6800円に値下げされたぞ!!

昨年の10月21日に発売されて以来、国内外での販売が絶好調なゲームボーイカラー。国内だけでも、今年の3月31日までの出荷台数は、予想を大幅に上回る310万台となっている。ゲームボーイカラーは、今後も引き続き好調な販売が見込まれており、量産効果によるコストダウンもあって、今回の値下げにいたったわけである。新価格は値下げ前のゲームボーイポケットと同じ価格の6800円だ。これでぐっと買いやすくなったかもね。首を長くしてずーっと待っていた『ポケモン金・銀』の発売ももうすぐだし、これを機会に思いきってゲットしちゃいますか?!

◆5月14日を待たずしてゴールデンウイーク期間中には多くのお店で先行値下げされていたようだ

## 今月の気になる数字～レジャー白書'99

毎年この時期に発売される「レジャー白書（財団法人余暇開発センター発行）」では、余暇活動に関する調査結果を公表している。この中にはテレビゲームやゲームセンターといった項目があり、興味深いデータもあるので紹介しよう。まず余暇に何をしているのかに関しては、不況の影響もあって、お金がかかりそうな旅行やバー・スナックでの飲食が順位を落としている。例年通り1位は外食で、家庭内でのテレビゲームは15位（昨年は14位）、昨年20位のゲームセンターも順位を落としている。テレビゲームは年間の平均費用が12200円と、過去5年間では最も高く、業界としての売上はまずまずであったようだ。ゲームセンターでは、音楽シミュレーションゲームがヒットしているが、シールプリンターブームの衰退をカバーしきれず売上の減少が続いている。

◆「レジャー白書'99」は2500円で発売中。官報を取り扱っている書店ならおいてあるはずだ。ゲーム関連以外にも、なるほどと思えるデータが多いので、興味ある人は目を通してみたらいかが

面白ホームページ

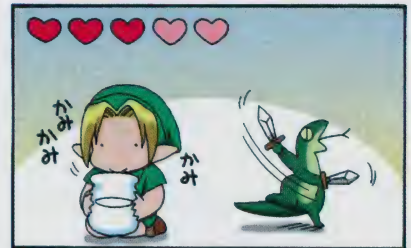
## 任天堂のホームページに登場した「スマブラ拳!!」で『スマッシュブラザーズ』の極意をとことん極めよう

『ニンテンドーオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ（以下スマッシュブラザーズ）』は、発売からはや3ケ月過ぎた今も、好調な販売を維持している。『スマッシュブラザーズ』の開発責任者・桜井さんは、「カンタンに遊べることが災いして、底の浅いゲームだと思われたくない」（64ドリーム5月号スマブラ＆スナップ開発者インタビューより）とのことから、インターネットを使って情報を流していくことを計画。今回紹介する「スマブラ拳!!」は、そんな桜井さんの思いがたっぷり詰まったページなのだ。『スマッシュブラザーズ』は初めてという、それなりの腕前の人はもちろん、相当やりこんだ、かなりの腕前の人でも「おっ、こんな技があったのか!!」と新たな発見が絶対にあるはずだ。『スマッシュブラザーズ』ファンは必ずチェックしておこう。このホームページに書かれた事を全部マスターすれば、友達にも自慢できるし、桜井さんといい勝負ができるかもしれないぞ。

◆メニューは全部で10種類。「まえがき」には桜井さんの『スマブラ』に対する熱きメッセージが書かれているのだ。また全部をチェックしたら、感想を「ザ・投稿」に書き込んでみたらどうかな

◆『スマブラ拳』は任天堂のホームページから入っていけるのでわかりやすいぞ。www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/nus_p_nalj/smash/

マンガ／三浦ゆうま

●はみだしNEWS● 5月号のスマブラ開発者インタビューの時に、桜井さんに挑んだ編集部アンドレ。格ゲー得意のアンドレでさえ、1本もとれずに完敗したのだ。開発者とはいえ、その腕前はかなりのものだ。

## 毎月新聞特派員のコーナー その2

その2で紹介するのはユニークなお菓子。その名も「アメモンスター」。写真にある通り。○○モンを意識したフルーツキャンディだ。送ってくれたのは、佐賀県のつぼみ丸さん。つぼみ丸さんによると、中身はいちご、レモン、ぶどうの3種類があり、味の方は「かき氷のシロップみたい」でなかなかおいしかったそうです。これって日本全国で売ってるのかな？ 他にもおもしろいお菓子を見つけたら、毎月新聞特派員のコーナーまでお便りください。

◆ポケモンというよりはおねモンに近い感じがするんだけどみんなはどう思う？

毎月たくさんのパズルが編集部に届いています。月に1つしか紹介できないので、「おれのパズルはなんで紹介されないんだ？」って怒ってる方がいたらごめんなさい。「これは!!」と思ったパズルは順次紹介していくつもりなので、気長に待っててね。ということで今月は神奈川県の小宮孝雄さんが送ってくれたパズルを紹介しましょう。

### あそびかた

1 ばらばらになった文字から、タテ、ヨコ、ナナメのいずれかを直線でむすんで、任天堂のゲームに登場するキャラクターをさがしてください。小さい「ィ」は「イ」になってます。

2 パズルを解くと何文字かが残るので、その文字のキャラクターが出てくるゲームを見つけて下さい。

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| サ | ド | リ | ク | リ | ヤ | ウ | マ |
| リ | ン | ク | ツ | パ | ユ | ル | ム |
| ア | キ | チ | メ | チ | オ | プ | ー |
| シ | ー | ク | カ | グ | リ | ナ | ジ |
| ピ | ゴ | ピ | ン | ロ | マ | ビ | イ |
| マ | ン | キ | ー | イ | デ | イ | デ |
| ル | イ | ー | ジ | ギ | ー | グ | デ |
| コ | ト | イ | デ | ン | イ | ウ | デ |

# インターナショナルラリーチャンピオンシップ64(仮)

**イマジニアのN64レースゲーム第3弾は、世界各地を舞台にしたラリーだ!**

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | インターナショナルラリーチャンピオンシップ64（仮称） | 容量 | 96M |
| 発売元 | イマジニア | ジャンル | ラリーゲーム |
| 発売日 | 8月6日 | プレイ人数 | 1～4人用 |
| 価格 | 6800円 | 備考 | 振動パック・コントローラパック対応 |

## 実在の9車種が登場! 実際にラリーで活躍している9種のマシンが操縦できる

様々なモータースポーツがあるが、ラリーはF1と同じく世界選手権が行われ、近年日本でも大いに注目を集めるようになった。そんな中、イマジニアから本格派のラリーゲームが登場だ。使える車種はもちろん実際のラリーで活躍したマシン。しかし、残念ながらラリーの最高峰「ワールドラリーチャンピオンシップ（WRC）」に参戦している、4大ワークス（トヨタ・スバル・三菱・フォード）の1つ、フォードのマシンは登場しない。まだゲーム内での性能が不明なので、実車のスペックを中心に紹介!

実際のラリーは1台ずつ走行するため、ライバルマシンとのバトルを楽しめるのはゲームならでは

### 日産・アルメーラ

日本車名は「パルサー」。日産はWRCではあまり実績がなく、ここ最近、ワークス参戦もしていない。果たしてこのマシンの実力は？

### 三菱・ランサーエボリューション

登場マシンの中では最も実績を残している。最高速はそれほど高くないが、マシンバランスの良さと信頼性の高さが特徴だ

### トヨタ・カローラWRC

コンパクトなボディーながら、最高速は登場マシン中トップの性能を誇り、しかもマシンの安定性も高いという素晴らしいマシン

### スバル・インプレッサWRC

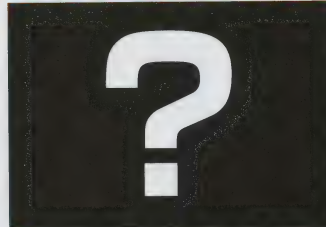
パワー・最高速はトップクラスだが、その性能の高さゆえ、やや扱いにくいのが難点。ドライバーの腕前が要求されるマシンだ

### プロトン・ヴィラ

昔活躍したマシンで、このゲームの開発者が大ファンだったらしい。9車種の中では最も古いため、ゲーム内での性能はどうなるか？

### ヒュンダイ・クーペEVOII

今年の後半からワールドラリーに本格参戦予定で注目されている、韓国の現代（ヒュンダイ）自動車のマシン。性能は決して侮れない

### ???

まだ秘密のマシン（フォードではない）。驚異的な性能を誇るマシンではなく、バランスの良さが特徴の、扱いやすい車種らしいぞ

### セアト・コルドバWRC

F2クラスで3年連続チャンピオンになった実績を持つチームだ。なかなか完成度の高いマシンだが、コーナリングにやや難点がある

### スコダ・オクタビア

フォルクスワーゲン傘下の、チェコスロバキアにあるメーカーのマシン。今年から投入した車種なので、これから熟成度が上がる段階

## 全9コースが舞台だ!　世界各国バラエティに富んだ9コースでラリーが行われる

アメリカ・スペイン・ブラジルなど、世界各地に散らばった自然味あふれる全9コースが用意されている。同じコースでも雨や雪など天候が変化し、時には夜間走行のシーンもある。さらに、コースの背景には観客や現地の動物などが描き込まれているため、タップリとラリーの雰囲気を満喫できるだろう。また、ラリーのゲームだけあって、コースレイアウトは複雑なものが多い。特に夜間走行では視界が悪く、先が見えにくいので、画面に表示されるナビゲーションに注意しつつ、過酷なレースを走り抜けよう。

夜間の市街地を走り抜ける。コースは直線が続いて穏やかそうだし、路面がターマック（舗装路）なので、このあたりならば、まだ周りの景色を楽しみながら走る余裕がありそうだ

山岳コースはラリーの華。上位を目指すなら山岳コースでのタイムが重要になるぞ。コース左側は崖になっているので、できればこんな地点でライバルとのバトルはしたくないよね

森林コースなので路面が湿っていそうな雰囲気だ。こういったコースでは、ドリフトしながら全てのコーナーを曲がると安定したタイムが叩き出せるぞ。夜間なのでナビゲーションに注意

青空が広がった海岸線のコース。レースではなく、ドライブとして走るんだったら気持ちよさそう。ここもターマックの直線が続き、高速性能の高いマシンではタイムが稼げそうだ

夜間の砂漠コース。真っ暗闇で先が全く見えないので、ナビゲーションには特に注目しよう。こういった状況では、いつでも車の態勢を変えられるように、あまり速度を出さないようにしよう

## 4つのゲームモード!　目的の異なる4つのモードがあり、いろいろと楽しめる

### アーケードモード

あらかじめ設定されたタイムリミットをクリアしながら、様々なコースを転戦して順位を競っていくモード。最後のコースでトップに立つのが目標だ。何段階かのレベルがあり、自分の腕に合ったものを選べる。

最終的に1位になればいいので、多少のミスなら挽回できる

### チャンピオンシップモード

各コースを転戦していくと走破タイムに応じてポイントがもらえ、その合計ポイントで1位になるのが目標となっている。このモードのみ、マシンのパーツ（タイヤやサスペンションなど）が消耗していく。

必要最小限のドリフトを心がけるなど、マシンに優しい走行を

### プラクティスモード

好きなコースを1つ選び、自由にマシンのセッティングやコース状況を設定できるモードだ。コースに慣れるための練習走行用としてだけではなく、タイムアタックモードとしても楽しめる。

まずはこのモードから始めよう（画面はチャンピオンシップ）

### VSレースモード

最大4人までの同時対戦が楽しめるモードだ。2人ならば上下2分割画面で、3人以上なら4分割になる。コンピュータを相手にするよりも、やっぱり仲間内でバトルをした方が圧倒的に盛り上がるぞ!

紳士的な走りではなく、ライバルを邪魔するのが対戦の楽しさ

RPGファンのみなさん！おまたせしましたっ！

# ズール 魔獣使い伝説

| タイトル | ズール～魔獣使い伝説～ |
|---|---|
| 発売元 | イマジニア |
| 発売日 | 6月11日 |
| 価格 | 6800円 |
| 容量 | 96M |
| ジャンル | RPG |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | コントローラパック対応 |

## 64初！本格RPGがついに登場！

主人公のレオ。孤児の仲間たちとがんばって生活している

### 64にはRPGがないとお嘆きのあ・な・た・に

みなすわ～ん、おまたせしましたーっ！とうとう出ますよ、あのゲーム！そう。『キラっと解決！64探偵団』でおなじみの、パンドラボックスが開発した、64初のRPG『ズール』ですっ！ってなわけで今月は『ズール』の世界をたっぷりと紹介しちゃいます！ んじゃ、いってみようか！

レオの相棒、魔獣のバーニィくん。かわいいけどけっこう強いぞ

## 魔獣を求めて旅をしよう！

このゲームの主人公は見習い魔獣使い。この「魔獣使い」というのはこの世界に生息してる「魔獣」と呼ばれるモンスターを仲間にして生活する人たちのことだ。で、主人公も当然一人前の魔獣使いを目指すことになるわけだが、その過程で魔獣をどんどん仲間にしていかなくてはならない。ちなみに登場する魔獣の種類は約160種類！全部そろえようと思ったら、けっこう大変だぞ！ がんばれ！

魔獣の幼生をひろった主人公。名前は自分で決められるぞ

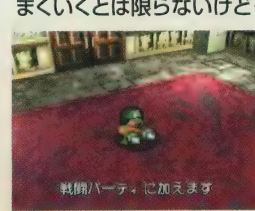
主人公の住んでいる「子供の家」があるコミューンの全体図

魔獣にはいろんな種類がいるんだ。こいつは「カリュード」

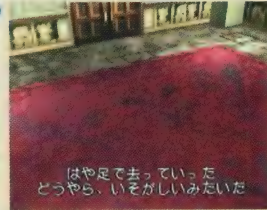
戦闘はこんな画面で行われる。くわしくはとなりを見てね

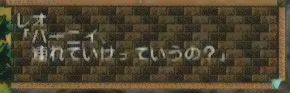
## 笛で魔獣に指示を出せ！

戦闘のときは自分ではなく、仲間にした魔獣たちが戦ってくれる。基本的には戦闘パーティの魔獣がそれぞれ自分の判断で戦ってくれるわけだが、プレイヤーは「笛」を使って魔獣たちに指示を与えることができる。この指示の使い方と、魔獣たちそれぞれの持つ「属性」や「性格」が戦闘に大きく影響して来るわけだ。もちろん、戦闘に勝てばそのあと相手の魔獣を説得して仲間にすることもできるぞ（うまくいくとは限らないけど…）。

ドリモグにでくわしたバーニィご一行様。数で圧倒してます

ドリモグを仲間にすることに成功！パーティに入れます

魔獣ももちろんレベルアップして強くなっていくんだな、これが

魔獣を仲間にし損なうと、こんなメッセージが…けっこう楽しいけど

# 一人前の魔獣使いをめざせ!!

主人公の少年・レオは、身寄りのない子供たちが集まる「子供の家」で暮らしていた。ある日、レオは近くの森に遊びに出かける。そこでレオが出会ったのは生まれたばかりの魔獣の幼生だった。レオはその魔獣に「バーニイ」と名前をつけ、飼うことにするが、子供たちばかりの「子供の家」では当然ペットを飼う余裕などない。そこでレオはバイトをしてバーニイの食費を稼ごうとするが…。

△ この奥に魔獣がつかまっているらしい。助けていこうか？

◁「子供の家」の母親がわり、キャロリン。か、かわいい…（ぽっ）

## キャラクター紹介！

### レオ

このゲームの主人公。素直でやさしい少年。年は10歳。魔獣を操るときに吹く笛は両親のかたみらしい。この笛で魔獣に指示を出すことができる。

### バーニィ

主人公と最初に出会う魔獣。非常に珍しい種類の魔獣らしく、コレクターのロシュや、その手下に狙われる。

## 悪役軍団！

### マット
### ミット
### ロシュ

マットとミットは魔獣コレクターのロシュに雇われて魔獣をあつめている。ロシュは、気に入った魔獣を手に入れるためならどんな手でも使うというトンでもないオヤヂだ。バーニイに目をつけた彼らに追われ、レオは旅に出ることになる。

## 主人公の仲間たち！

### キャロリン
### シュッツ
### ジョイス

この5人は「子供の家」のメンバーだ。シュッツは子供の家のリーダー。キャロリンは子供たちの母親がわりだ。ジョイスはバーニイをめぐってトラブルを起こし、レオが旅に出る原因を作ってしまう。ちなみに、右下の写真の小さい女の子はチャル、男の子はプック。

### ほかの子供たち

## こんなキャラもいるぞ

### 酒場の親父

### 魔獣仙人

魔獣仙人は、「魔獣のことならなんでも知ってる」という謎のじいさんだ。ただし、この人に会うのはけっこう大変だぞ。酒場の親父さんは、レオとバーニイに最初の仕事を紹介してくれる人だ。

お待たせしました！
いよいよ発売!!

ELTALE MONSTERS
# エルテイル モンスターズ

| | |
|---|---|
| タイトル | エルテイル　モンスターズ |
| 発売元 | イマジニア |
| 発売日 | 7月9日 |
| 価格 | 6800円 |
| 容量 | 128M |
| ジャンル | RPG |
| プレイ人数 | 1人 |
| 備考 | コントローラパック対応 |

## 「エルテイル モンスターズ」ストーリー

精霊の力が、あらゆる場所に息づく島。風の精霊が生命を運び、水の精霊が緑を芽吹かせ、土の精霊が実りをもたらし、そして火の精霊が人々に暖かなだんらんを約束する土地。鮮やかな緑の森と、深く澄んだ湖、青い山々に囲まれた美しい自然に富むこの土地を、人々は「精霊の祝福を受けた島」と呼んでいた。ここには精霊と契約し、精霊の力を借りて魔法を使う精霊使いたちが住んでいる。メルロード精霊院の見習い僧「ジャンジャック」もそのひとりである。

### 「セルトランド」マップ

美しい自然に囲まれた「セルトランド」に、かつてない危機が訪れた。平和を取り戻すためにジャンジャックが立ち上がる!

### 『ストーニア』

メルロード精霊院のある、北の魔法大国。英雄と呼ばれる、グレン・スコットフォルト王が治める国である

### 『アングルス』

セルトランド中央部の商人の王国。美しき女王ディアナが統治する、セルトランドで最も美しく、最も富める国

### 『ヴェラグーン』

島の最南端にある、剣の王国。野心にあふれ、武力を重んじるギース王が君臨する、鉄と火の国

### 主人公
### ジャンジャック・マカロック

行方知れずになった父をさがしに旅立つ。わずか10歳の見習い僧だが、内に秘められた力は計り知れない

三国は互いに協定を結び、人々は平和で穏やかな暮らしを営んでいた。ある夜、精霊院の奥深くに秘められた「エーテルの書」が盗まれた。その事件は、セルトランドをかつてない危機へと誘う。精霊院が守っていたのは、精霊を越える未知の存在について記された書。正しき精霊がもたらす魔法とは違う、恐ろしく強大な力…。セルトランドの覇権を巡り、各国が動き出す。見たこともない悪しきモンスターがうごめきだす。平和な時代が終わりを告げようとしていた…。

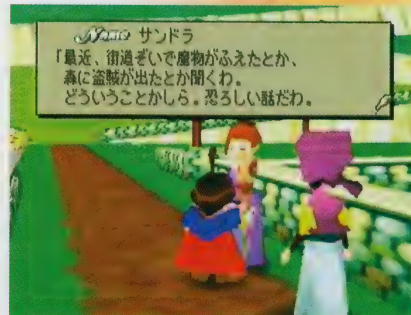
# 父と盗まれた書を見つけるために旅立つ

主人公ジャンジャックの父バートが、盗まれた「エーテルの書」を探しに旅立ち、行方知れずになってから、1ヶ月がたった。ジャンジャックは、父の後を追って旅に出ようと決意する。町の人の話によると、バートがいなくなって以来、街道沿いや森では、魔物や盗賊がやたらと増えたらしい。優秀な見習い僧とはいえ、わずか10歳のジャンジャックにとっては、かなり危険な旅になりそうだ。精霊院の長老のアドバイスにしたがって、とりあえずインパネスの町を経由してダーラムの町へと向かうことになる。門を出ると、魔物がうようよ待ち受けているから、精霊院の仲間や町の人々に、旅や戦闘方法についての情報をいろいろ聞いてまわってから出発しよう。果たして父の姿とエーテルの書を見つけることはできるのだろうか…。

精霊院の長老「精霊皇」から、渋々旅立ちの許可をもらう。主人公のことを心配して、行く先々での手配もしてくれる

精霊院の中を歩き回って、仲間に挨拶をしたり、宝箱に入っているアイテムを取ろう。かなり広いから迷子になるかも

扉を開けて外に出る。でもその前に精霊院の周囲を歩いてみると、もしかしたらいい物があるかもしれないぞ

町には、体力を回復できる宿屋などがあるぞ。ここに住んでいる人々に、いろいろな話を聞いてみよう

やはり外には魔物が多く出没するらしい。まだ主人公が弱いうちは、あまり遠出をしない方が良さそうだ

もちろん家の中にも入れる。住人に近づいてフキダシのマークが出れば会話ができる

町の門を出ると、いよいよ魔物が待ち受けている街道だ。体力を回復するアイテムの準備は大丈夫かな?

# 旅の途中には魔物が待ち受けている

旅の途中、魔物と出会うと戦闘シーンになって、自分のまわりに大きな円のエリア(戦闘エリア)と、小さい円のエリア(行動エリア)ができる。この行動エリアの範囲内では、魔法やアイテム使用などの行動をしない限り、自由に移動可能で、戦闘エリアの外へ出れば逃げられる。主人公の攻撃は魔法がメインとなるが、詳しい攻撃システムは次号で紹介予定だ!

外を歩いていると、ときどき魔物たちと遭遇し、戦闘シーンへと画面が切り替わる。このくらいの魔物なら倒せそうだ

主人公を、敵の方へと向けてから攻撃すれば、ミスしにくくなる。敵の中間に向けて魔法攻撃をすれば両方にダメージだ

このように、敵とは全く違う方を向いて攻撃してしまうとミスになるから注意

魔法だけではなく、杖による直接攻撃もできる。ただし攻撃力は低いし、受けるダメージも大きくなりやすい

大きな輪の戦闘エリアから抜け出せば、逃げられる。体力の少ないときは、無理せず逃げた方がいいぞ

# SFC&GB情報局

今月は久々にスーパーファミコンソフトが登場！まだまだ長く楽しみたいよね。

NINTENDO POWER　容量：8M（2ブロック）　SRAM：16K（1ブロック）

## SFC ピクロスNP Vol.2

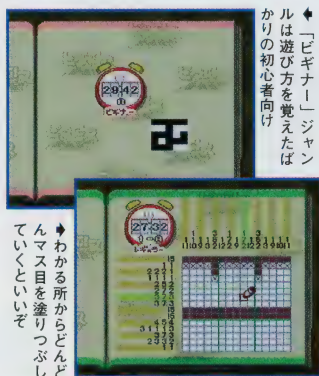
ジャンル PUZ

任天堂　6月1日より書き換え開始　価格：2000円

### 今回もプレゼントがあるぞ！

全8巻までの発売が予定されている『ピクロスNP』シリーズに、早速『Vol.2』が登場（今後も2ヶ月に1作のペースで発売予定）。収録問題数は前作と同じ120問で、プレゼント付きの「特集」や、任天堂キャラが登場する「キャラクター」など、ジャンル構成も前作と同じだ。必要容量も少ないし、ピクロスファンには是非オススメのシリーズだ。

↑「ビギナー」ジャンルは遊び方を覚えたばかりの初心者向け

↑わかる所からどんどんマス目を塗りつぶしていくといいぞ

### 「キャラクター」ジャンルは『ヨッシー』だ！

『Vol.1』では『ポケモン』キャラの問題だったけど、今回は『ヨッシー』シリーズに登場したキャラの問題が12問用意されているぞ。ちょっぴり難しいので、他のジャンルで上達してから挑戦してみよう。

↑だいぶ完成してきた。ここまで来ればどんなキャラか分かるよね

↑クリアタイムが表示されるから、最短目指して何度も挑戦だ

↑完成して浮かび上がった絵は「プクプク」だ！さて次の問題は？

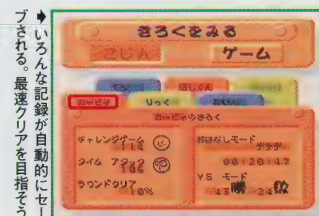
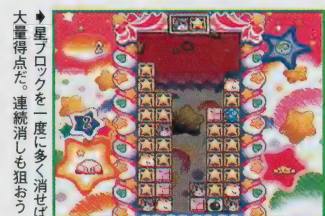
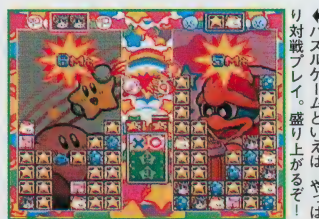
### ロムカセットで再登場！

ニンテンドウパワー書き換え用として発表されていたソフトが、ロムカセットで発売決定！ 内容は書き換え版と全く同じだぞ。ゲームシステムは同じ種類の「仲間ブロック」で「星ブロック」をはさんで消していくという、誰でもすぐに遊べるカンタンさ。ゲームボーイ版よりもフィールド画面が広いので、対戦プレイもバッチリ楽しめるぞ。

↑GB版に「おはなしモード」が加わって、より楽しく遊べるぞ

↑パズルゲームといえば、やっぱり対戦プレイ。盛り上がるぞ！

↑星ブロックを一度に多く消せば大量得点だ。連続消しも狙おう

↑いろんな記録が自動的にセーブされる。最速クリアを目指そう

NINTENDO POWER　容量：4M（1ブロック）　SRAM：16K（1ブロック）

## SFC お絵かきロジック

ジャンル SLG

世界文化社　6月1日より書き換え開始　価格：2000円

### 誰もが満足の150問収録！

人気パズルマガジン「お絵かきロジック」がニンテンドウパワー書き換えタイトルとして登場だ。マガジン版とは違い、鉛筆・消しゴムなしで楽しめるから快適そのもの。問題数は、初級・中級・上級と3つのレベルで90問。これを全てクリアすると、超上級・スペシャルレベルの60問が出現し、全部で150問とタップリ楽しめるのだ。

↑問題のサイズは、5×5から25×25まで様々だ

↑問題をクリアすると隠された絵が出て来るぞ

↑塗ってはいけないマスには×マークを入れておこう

↑ヒントモードもあり、「お絵かきロジック」の初心者でも安心

## RPGの歴史を作ったゲームが帰ってくる！

1980年にAppleII用ゲームとして登場して以来、全世界に熱狂的ファンを生み、「ウルティマ」とともにそれ以後のコンピュータRPGの方向性を決めてしまった名作が、ニンテンドウパワーの書き換えソフトとして帰ってくる！キミもぜひ、この歴史的傑作に触れて欲しい！ つーか、やれ！はまれ！今こそサルになれ！かつての俺のように！

◆さあ！がんばってダンジョンにもぐって、お金や経験値を稼ぎ、レベルをあげよう！

◆ダンジョンですよダンジョン！

◆このステータス画面を見ただけで、地下迷宮をはいずりまわった日々がなつかしい！と思う人も多いはず。 あ、涙が…

## モンスターは恐くてかっこいい！

モンスターのグラフィックは、すべて今回新たに描き起こされたものだ。その数、1～3まであわせて300体！モンスターデザインはもちろん、これまでのシリーズでおなじみの末弥純さんだ！

◆レベルが高くなると経験値稼ぎに活用されがちなグレーターデーモン

◆序盤ではコボルドにすら、あっさり殺されたりもするから十分気をつけてね

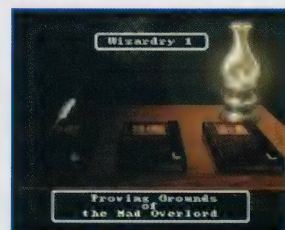
◆マーフィーズゴースト。…うーむ、こんなにかっこよかったのか、こいつ

## オールドファン感動！

はい、もちろんダンジョンの表示をふつうのグラフィックから、線だけで表示されるワイヤーフレームモードにすることもできます。古いファンはこっちの方がうれしいかも？

◆やっぱこれだよぉ！

## 今回の冒険は…

タイトルを見ればわかるように、今回書き換えがはじまるウィザードリィは、1～3までを1本にまとめたものとなっている。そのため、3つのシナリオを1つのパーティで完全制覇することができる。

◆どのシナリオで遊ぶか、本を選んでね

## キャラメイク！

いろいろなクラス（職業）の6人までのキャラクターでパーティを組んでダンジョンに挑んでいくのがこのゲームの基本。もちろん分身となるキャラクターは最近のRPGにありがちな出来合いのやつじゃなく、自分でポイントを割りふって作るのだ。「サイコロ振り直し機能」もあるので、最初からロードやサムライなど上級クラスを作ることも可能だ！（根気とひまさえあれば）

◆ギルガメッシュの酒場でパーティを編成しよう。編成はバランスを考えてね

## アイテムを集めろ！

アイテムはマップ上に配置してあるものと、モンスターが隠し持っているものがある。モンスターが持っているアイテムの中には「ムラマサブレード」や「ガーブ・オブ・ローズ」など超強力なものがあるぞ！

◆杖だって、こーゆーのはだいたい魔法が使えたりするわけだね

◆宝箱を開ける前には罠のチェック！シーフさーん、出番ですよ！

◆カギをみつけた！これでどっかの部屋にはいれるはずだぞ

## 歴史発見！

RPGの歴史は1970年代にアメリカで発売された『ダンジョンズ&ドラゴンズ』からはじまった。これは、紙と鉛筆を使って何人かの人間同士で遊ぶタイプのゲーム、いわゆる「テーブルトークRPG」だ。『ウィザードリィ』は、これをコンピュータ上で再現できないかということで開発されたゲームの1本だった。1980年のことだ。やがて、このゲームは日本にわたって多くのファンを生み出し、現在のRPG隆盛のもとを築いたのであった。そう、『ウィザードリィ』こそRPGの「王道」なのである。キミもぜひ、このゲームを手にとって王道を受け継いでくれい！

## チョロQハイパーカスタマブルGB
GB＆GBカラー　ジャンル SLG
タカラ　7月下旬発売予定　価格：3980円

### 「チョロQ」を改造しよう！

9月に生誕20周年を迎える「チョロQ」の、全く新しいタイプのゲームが登場！ レースシーンは、昔流行したスーパーカー消しゴムをボールペンで弾くようなシステムだから、誰でも簡単に遊べるぞ。改造パーツは200種類以上も用意されているから、最強を目指したり、超個性的なチョロQを作ったりと、いろいろ楽しめるぞ。

◆まずはお祭りで開催される「チョロQレース」で、「永田雷馬（ライバ）」に勝つのが目的だ

◆レースに勝つと、パーツを貰えることもある。それを売って新しいパーツを買うことも可能だ

◆レースシーンは、自分のマシンを飛ばす方向を決めて、その後、飛ばす力を決めるのだ

◆チョロQをカスタマイズ（改造）するのが、このゲームの楽しみ。友達とパーツ交換も出来るぞ

## 三國志 ゲームボーイ版2
GB＆GBカラー　ジャンル SLG
コーエー　7月30日発売予定　価格：4800円

### 期待の『三國志』第2弾！

GB版『三國志』の2作目は、バランスの良さと遊びやすさで定評のあった『三國志II』が元になっていて、350人の個性豊かな武将が登場するぞ。プレイヤーは君主の1人となり、内政・軍備・外交交渉や計略を駆使して、41エリアある中国全土を統一するのが目的。6つのシナリオがあり、様々なシーンから中国統一を目指せるのだ。

◆メイン画面。まず内政を繰り返して、国力を上げるといいぞ（画面は全て開発中のものです）

◆ヘックス画面で戦闘が行われる。計略「埋伏の毒」によって呂布が味方になり、圧倒的に有利に

◆優秀な人材こそ一番の財産だ。他国の武将を引き抜くだけでなく、在野の武将も引き入れよう

◆戦闘開始時に一騎討ちになることもある。挑戦を受けないと味方の兵が少し減ってしまうぞ

## ゴルフだいすき！
GB＆GBカラー　ジャンル SPT
キッド　7月発売予定　価格：3980円

### 3D視点のリアルなゴルフ！

GBでは初となる、3D視点の本格ゴルフゲームだ。個性的な登場キャラクターから1人を選んでCPUキャラと勝負していこう。ゲーム中には、実在の名プレイヤーに似たキャラも登場し、対戦して勝てば使えるようになるぞ。50種類以上もある「クラブセット」を収集して、通信ケーブルを使った対戦プレイで勝負もできるのだ。

◆キャラクターの能力は、飛ばし屋から技巧派まで様々。自分の使いやすいキャラを選ぼう

◆ショットのシーンは3D画面だ。ラフからの池越えショットで風も強いから緊張しそうだ

◆ホールマップは、見やすい2D見下ろし画面で、ピンまでの距離なども把握しやすいぞ

◆グリーンは芝の深さまでわかるぞ。カップ付近は芝が深いので、ちょっと強めにパットしよう

## 日本漢字能力検定協会監修　漢字BOY
GB＆GBカラー　ジャンル ETC
J・ウイング　6月3日発売　価格：4800円

### 楽しみながら成績アップ！

漢字検定7級（小学4年生までの学習漢字）から2級（人名漢字と全ての常用漢字）に基づいた漢字学習ソフトだ。学習ソフトというと堅苦しいイメージがあるけど、ミニゲーム形式の漢字パズルも収録されているから、楽しみながら漢字を覚えられるぞ。漢字検定合格を目指す人はもちろん、小学生が漢字を覚えるのにも最適のソフトだ。

◆問題は、読み・書き・熟語・部首・送りがな・誤字訂正・画数など、タップリ用意されている

◆問題を解き終えると成績が表示されるぞ。どれだけ実力がアップしたか、すぐに分かるぞ

◆対義語や類義語の問題もある。分からない漢字があれば、漢和辞典で調べてみると勉強になるぞ

◆ミニゲームは4つ。バラバラになった漢字の中から2つを組み合わせ、文字を完成させるんだ

## 8方向攻撃のシューティング

強制スクロールのシューティングだ。「ブライファイター」と呼ばれる宇宙軍訓練生ジョン・スミスを操作して、宇宙征服を企む種族が拠点としている、5つの生物兵器生産基地を壊滅するのが目的だ。ステージ内にあるアイテムや、8方向攻撃を使ってステージの奥に潜むボスを倒そう。通信ケーブルをつないでの2人対戦モードもある。

◆強制スクロールでステージが進む。ブライファイターを操作しつつ8方向に攻撃をしよう

◆ステージ内にあるアイテムを取ると、敵を貫通するレーザーや、壁を突き抜けるリングも使える

◆狭い地点を通過するときは、壁に挟まれないように注意しながら操作するといいぞ

◆「M」マークのアイテムはミサイル。これを取れば、一定の方向へと発射されるぞ

GBカラー専用
**ポケットファミリー2** ジャンル SLG
ハドソン 夏発売予定 価格：未定

## 内容が一新されてより面白い！

この『2』は、持ち家が4件に増えて4家族をお世話をすることになっただけでなく、ミニゲームやお世話内容、登場キャラクターが一新。さらに、ロボで家の中にお邪魔して、家族とコミュニケーションが図れるようになり、前作のファンも大満足の内容なのだ。キミのお世話次第でファミリーがいろいろなキャラへと成長・変化するぞ。

◆このファミリーのお父さんは、なんと「コソ泥」だ。育て方を間違えたのかな…

◆ロボットで家族と会話ができるようになった。悩みを聞いたり、子供と遊んであげよう

◆「セクシーがくせい」から「チーママ」に成長！他にもまだまだ面白い職業がいっぱいあるぞ

◆ファミリーに何か事件が起こると、内蔵アラームで知らせてくれるぞ。痴漢が現れたみたいだ

GB&GBカラー
**カードキャプターさくら～いつもさくらちゃんといっしょ～** ジャンル ADV
エム・ティー・オー 発売中 価格：4380円

## さくらちゃんがゲームボーイで登場！

アニメでも大人気の「カードキャプターさくら」がGBに登場だ。あちこちに散らばってしまった「クロウカード」を集めるアドベンチャーゲームなんだけど、カートリッジに時計機能が内蔵されていて、ゲームの中でも現実の世界と同じように時間が流れるんだ。だから、まるでさくらちゃんと一緒に行動しているような気分になれちゃうぞ！

◆と、いうわけで女の子や大きいお兄さん（笑）たちに大人気のさくらちゃんっす！

◆さくらちゃんの家の中？とすると真ん中にいる黄色いのはケロちゃんなわけなのだろうか？

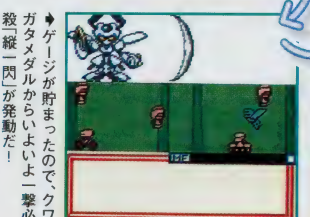
◆このあと、風のカードが発動して、クロウカードがふきとばされてしまうのだ

◆さ、さくらちゃん！どんな大変なことがあったのかお兄さんに教えてくれい！

## 一発逆転の必殺技も使える

戦闘シーンの新機能には、前回紹介した「オート戦闘」だけではなく、「メダフォース」という必殺技もあるのだ。このメダフォースは、戦闘経験を積み重ねると使えるようになり、全回復や攻撃力アップ、さらには一撃必殺の攻撃など様々。攻撃をしなかったり敵からダメージを受けると貯まる「メダフォースゲージ」を一杯にして発動だ！

◆MFと書かれた「メダフォースゲージ」を貯め、一定量以上になるとメダフォースが使えるぞ

◆他にも、攻撃力が3倍になるけど自分もダメージを食らってしまう「バーサク」などもあるぞ

◆ゲージが貯まったので、クワガタメダルからいよいよ一撃必殺「縦一閃」が発動だ！

◆敵メダロットの全てのパーツにダメージが与えられる、まさに一撃必殺の技なのだ

# 徐々に明かされていく「トラキア776」の世界

まだかまだかの新情報。なんかこーじらされると、体に悪いよーな気が……。早く発売日決めて!!

| タイトル | ファイアーエムブレム・トラキア776 |
|---|---|
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 今夏予定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | シミュレーションRPG |
| プレイ人数 | 1人用 |
| メディア | スーパーファミコン |

# キャラクターのパーソナルデータを初公開!!

Fire Emblem

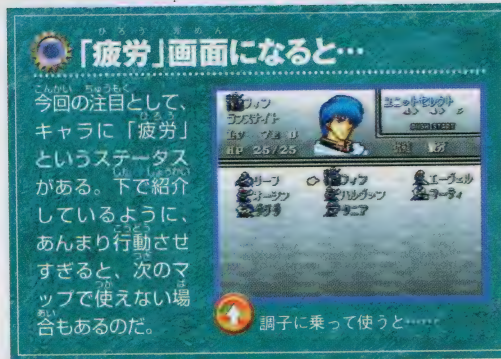
## 新たなステータスも追加され、戦術もより高度になっていく――

今回はキャラクターのパーソナルデータを初公開。いわゆるステータス画面ってやつだ。前作同様のステータスもあれば、今回から加わったものもある。気になる「こいびと」などのステータスはまだ表示されていないのだが、これから加わることもあるのだろうか？注意すべきは「疲労」だ。この項目に気をつけておかないと、戦局がずいぶんと変わっていくことになりそうだ。

これはキャラの個人パラメータ画面だ。リーフはこんな感じになっています

### 「疲労」画面になると…

今回の注目として、キャラに「疲労」というステータスがある。下で紹介しているように、あんまり行動させすぎると、次のマップで使えない場合もあるのだ。

調子に乗って使うと……

### リーフを例にとって紹介していこう

こちらは、キャラの状態や能力を表すステータスだ。今回から、敵を捕虜にしたり、味方を助けるなどすると「同行」というステータスも表示されるようになる。また、「再行動」という新しいシステムにより、キャラによっては1ターンに何回か行動できるものも出てきそうだ。ただ、調子に乗って行動させると、「疲労」が増えてしまうことにもなりかねないので、十分に注意しておこう。残念ながら、今判明している部分はこれだけ。また、来月以降の続報で。

## キャラクターのパーソナルデータ概要

【所属】
そのユニットが所属している軍隊。

【指揮】
作戦能力を示します。その軍に所属する全てのユニットに、支援効果(命中率、回避率がアップ)を与えることができる。

【行動】
そのユニットが「再行動」を行う確率を示す。☆マークが多いほど、「再行動」する確率は高くなるんだ。

【同行】
敵を捕まえている、もしくは味方を担いでいる場合、そのユニットが表示される。同行ユニットの個人ステータス画面に切り替える事も可能だぞ。

【移動】
そのユニットの移動力を示す。侵入ロス(フィールドを通過する時に必要な移動力)によって移動可能範囲が変わるんだ。

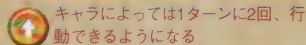
【疲労】
そのユニットの現在の疲労度を示す。戦闘など、特定の行動を行うたびにユニットは疲労していくんだ。また、8章以降、最大HP以上の疲労がたまると、次のマップでの戦闘に参加させる事ができなくなる場合があるんだ(ってことはシナリオは8章以上あるってことだよね、きっと)。

【状態】
ユニットの状態を示す。例えば「スリープ」などの敵の魔法にかかった場合、その魔法名を表示。「ストーン」以外の魔法効果は、「レストの杖」を用いる、もしくはそのマップの終了によって普通の状態に戻すことができるぞ。魔法などの詳しい情報は来月以降紹介していく(いきたい…)ぞ。

## 新システムをいくつか紹介しておこう

今月新たに判明した3つのシステムを紹介しよう。

キャラによっては1ターンに2回、行動できるようになる

### 再行動

行動力を持つユニットは「再行動」できる事があるんだ。「再移動」とは異なり、もう一度すべての行動（移動と攻撃など）を行うことが可能になるってこと。その場合にはキャラの上に「♪」マークが出て教えてくれるぞ。

### 物交換

自軍のユニット同士が隣接している場合に、それぞれが持っているアイテムの交換を行うことができるぞ。また、隣接している自軍ユニットが「捕まえる」で捕虜にしている敵や、「かつぐ」で同行している自軍ユニットとのアイテム交換も可能だ。

### 盗む

「盗賊」のスキルを持つユニットが、自分より「すばやさ」が劣るユニットに隣接した場合にのみ表示されるコマンドだ。相手からそのユニット自身の体格より軽い武器かアイテムを盗めるぞ。ラーラが使うことができそうだ。

# キャラクター達の人物関係はどうなるのか？

Fire Emblem

## 今判明している登場人物

フィン
リーフ
ナンナ
共通の敵
身をよせている
救援を求めて?
?
カリン
フェルグス
サフィ

ナンナに迫る魔の手は……？

先月号までに登場した人物を並べてみた。物語は前作『聖戦』でいう7章の前の話。リーフがセリスに合流する前に設定されている。となると、『聖戦』のキャラももっと登場してきそうな感じはするのだが……。これらの登場人物がどう関わってくるかは、まだ不明だ。みんなも推測してみよう。

### フィアナ義勇軍

エーヴェル
タニア
ハルヴァン
オーシン
ダグダ
マーティ
マリータ
協力?

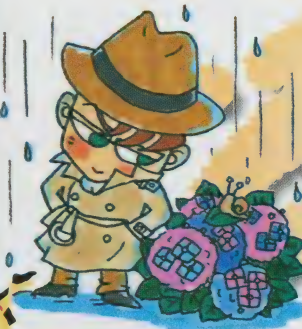
フィアナを襲う敵に義勇軍が立ち上がる

### 【ターラ村】

左の人はサフィを脅迫してんじゃないの？

### 【イス村】

ロナン

ロナンはどこで合流するのか？

ゴールデンウィークも終わって、祝日のない梅雨の６月に突入だね。連休は楽しんだかな？俺はもちろん仕事さっ！ そういえば、階級特進者に卒業検定の人がいるよね。士官学校を卒業するには、「卒業検定ランクになってからイラストが殿堂入り」することが条件だぞ。士官めざしてがんばろう！

イラスト：記村隆鶴

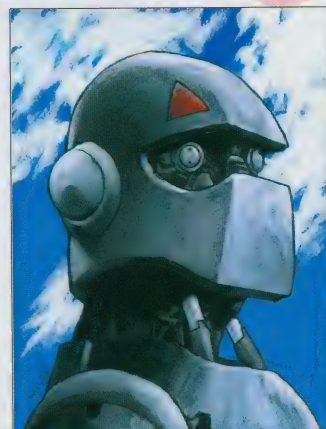
## イラストの特大殿堂

←切り絵職人のどせい男さん。なんと今回はカラーに挑戦してくれたぞ。手作りの暖かみが伝わってきて、とってもいい感じだよね

【大阪府／どせい男さん】

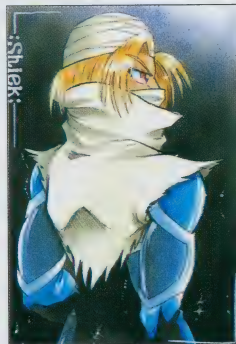
←祝！初CGだって。初めてのCG投稿とは思えないレベルだぞ。イラストは「ゲッター」のマコトちゃん。夏祭りイベントって感じ

【東京都／渡辺皇士さん】

←この人（？）誰だかわかるかな？「エフゼロX」のMMガゼルです。あまりにもリアルで一瞬わからんかった。でも超かっこいいっす

【愛知県／MIYOS さん】

←背景をオープニング画面の空っぽくしたんだって。なるほどね、確かにこんな感じの夕暮れだよね

【新潟県／鷹樹さん】

←「テンエイティ」のリッキーです。すでに懐かしいゲームのような気がするなぁ。リアルなタッチがグーです

【愛知県／Seven ちょんさん】

←このイラストを描いてる途中でシークの正体が判明したんだって。びっくりというよりショックだったとか…

【栃木県／夢之助さん】

←マリオコスプレのミュウ。頭に帽子をかぶせるといやがりそうだから、しっぽにかけたんだって

【愛知県／サルメンカンジャさん】

↑「サウンドメーカー」の想像図。「ビーマニ」っぽいミニゲームも遊びたいよね。こんなだといいなぁ…

【静岡県／k@zu さん】

←「オウガ3」のドールマスター。「伝説のオウガバトル」のキャラもでてくるからより楽しみだよね

【宮城県／青賀さん】

←ビジュアル系…。オカリナがいい味だすかもね。本物の俺もフライングV（ギター）持ってます

【大阪府／本名大野晃平の大神晃さん】

←「スマブラ」乱闘の図。口にブーメランを引っかけられているフォックスが…情けない顔じゃのう

【岡山県／姫月さん】

# 今月のお題『ポケモン3周年』

【滋賀県/杉岡ヒロユキさん】

↑一時期「ゼル伝」に心を奪われたけど、やっぱり「ポケモン」が一番好きだってさ

↑ひろこみのさんのパーティだって。けっこうバランスのいいパーティかも。対戦する?

【神奈川県/ひろこみのさん】

【愛知県/蒼月ひかるさん】

↑確かに今回のお題コーナーは競争率高かったです。さすがに「ポケモン」は人気が高い…。ロケット団も人気が高いけど

↑月に行くための宇宙船に乗ってるピッピがなにげにかわいい。細かい所まで描かれているからよ〜く見てね

【奈良県/山村彩世理さん】

↑「ポケモン」ファン歴も3年のときやさん。お隣の山村さんのイラストが好きなんだって

【神奈川県/季遠ときやさん】

↑お気に入りのヤドンが「ポケスタ2」にでるのがうれしいんだって。前作ではいなかったもんね

【広島県/かざちょさん】

↑「ポケモン金銀」の新ポケモンたちが登場!早くあそびたいよなぁ。どんな技をくりだすのかなぁ

【大阪府/藤原克人さん】

↑ぴーかぴーか、ぴかぴかぴーか。ぴーかちゅ、ぴーかぴーかちゅ。ピカチュウのコメントでした

【東京都/トテちてたさん】

↑ピカチュウを軽々と持ち上げるサトシ。ピカチュウの体重を考えると、結構力持ちだよね

【東京都/らいちゅさん】

↑イラストを描いてくれたまななさんは、トゲピーの物まねができるんだって。似てると評判だとか

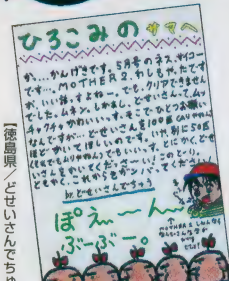
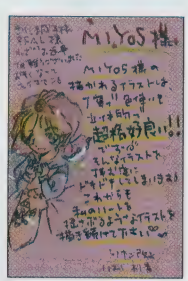
【大阪府/はるさめまななさん】

↑ポケモン体験は「ピカげん」なんだって。あの画期的システムにメロメロだってさ。うん、わかるよ

【神奈川県/ロドリゲスさん】

## ◎次回のお題は『おもいで』。次々回のお題は『好きなキャラ』。

## イラストファンレター

【徳島県/どせいさんでちゅうさん】

↑今からでもいいから「マザー2」はクリアするんだ〜

↑今月のMIYOSさんのイラストもリアルでかっこいいぞ

【大阪府/トノキン改めいわし利香】

↑自分の気持ちをどうしても伝えたいという情熱があるね

【北海道/椰沙さん】

## イラスト10歳未満

↑ゴーマと対戦するところを描いてくれました

【宮城県/ごごごゴロンさん(8)】

↑ラッキーも人気があるね。メタモンもかわいいぞ

【大阪府/さのかつやさん(6)】

↑ヨッシーのまわりにいるのは誰なのかな

【広島県/紀美ちゃん(5)】

# イラストの高層雑居ビル

◆『牧場2』がどこさがしてもないんだって。それって辛いよね。お店に問い合わせてみるしかないかなぁ【滋賀県／山口美紗都さん】

◆ひかりの剣がお気に入りだって。こんなペーパーナイフがあれば最高だとか。それいいアイディアかも【神奈川県／立石美由紀さん】

◆色っぽいゼルダ姫じゃのう。ツンとすましてるよりこっちのほうがいいな。みなさんはどうでしょう…【埼玉県／にわとり好きさん】

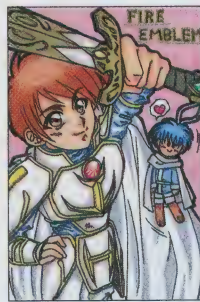
◆もともと『ポケモン』のイラストが描きたかったから特にお題ではないそうです。一応「3周年」って入ってるけど【神奈川県／杉浦ユキさん】

◆「FE」のチキの全身を描きたくて、できたのがこのイラストだそう。割と色っぽい感じになったね【大阪府／NO・Qさん】

◆「オウガ3」のユミル王子。王子さまってことで、背景に花を、そしてマントを着せてみたんだって【宮城県／爽樹さん】

◆ハイラルの勇者もマサラの電気ネズミにゃかなわない!? リンクの溜息が聞こえてきそうなイラストだね【埼玉県／龍理さん】

◆いじめると痛い目にあうからダメなのか、かわいそうだからダメなのか…。でもやめらせませんなぁ【愛知県／サルムント雁さん】

◆純和風のカービィです。こうしてみるとなんだか和菓子みたいな感じもするね。たまにはこんなのもいいよね【東京都／みどりぼうしさん】

◆祝！「バイオ2」発表のイラスト。こうしてみると登場人物もたくさんいるよね。みんなは全員わかるかな【山梨県／如月恵さん】

◆姉弟の合作イラスト。姉弟仲良くイラストを描くっていいよね【神奈川県／たづまBRO'Sさん】

◆ドールマスターは人形を使うってところがいいのかな。それとも顔が好き？【愛知県／風間とうかさん】

◆「FE」のエスリン。人妻なのにとってもかわいいエスリン好きの人求むだって【愛知県／桐都澪さん】

◆デネブはホントに人気があるなぁ。実は「オウガ」シリーズの一番人気？【秋田県／高峰るいかさん】

◆「時」という運命に縛られつつも、真っ直ぐな視線で立ち向かう感じだそうです【栃木県／緑川なつめさん】

◆この1人と3匹が好きなんだって。ペンネームもうなづけるなぁ【神奈川県／サワムラーKAZUさん】

◆先月号で生まれて初めてのファンレターをもらってうれしかったって【鹿児島県／飛鳥さん】

◆『ポケモンカードGB』も面白いよね。俺も好きだけどな。カードボンする？【愛知県／めっきーさん】

◆紅丸さん…違和感がないんですけど。いっそのことゲームに出演!?【神奈川県／リュウジロウさん】

◆森の神殿でこんなシーンがあってもいいかなぁというイラストです【北海道／ぺちょんさん】

◆正統派のゼルダ姫イラスト。まださめやらぬ『ゼル伝』フィーバー【石川県／モナミさん】

◆普段ゲームをやらない妹が、夢中になってプレイしてるんだって【岐阜県／横亜らい佳さん】

◆面倒見のいいサリアは、リンクのお母さんってイメージだって【神奈川県／たづまこてつさん】

◆サスケを擬人化してみたんだって。そっかサスケってロボットだもんね【岡山県／あさひさん】

◆なぜか人気のスターマン。実は結構強いんだよね【埼玉県／むむさん】

◆マックでバイトを始めたんだって。九段下のマックにはよくいくけどね【埼玉県／BLI-ZARD改さん】

◆今月はなぜかダークリンクのイラストが多かったなぁ…なんでだろ【千葉県／猫吉さん】

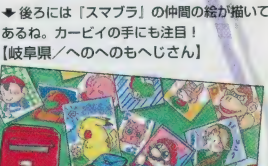
◆いいねぇ。似合うよね。お自動さんに対抗だ！きっと勝てるぞ【岡山県／黒子走りさん】

◆後ろには『スマブラ』の仲間の絵が描いてあるね。カービイの手にも注目！【岐阜県／へのへのもへじさん】

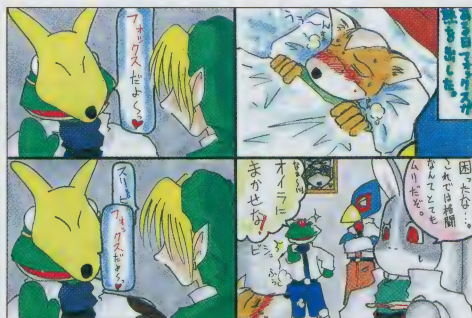
◆弟が、「オウガ3」を買うためにお金を貯めたんだって。でもなかなか出なかった…【埼玉県／加美ゴンさん】

◆水彩絵の具の薄目なイラスト。きれいに色が印刷されるかなぁ【大阪府／RYU・Kーさん】

◆よーっくみると、ピカチュウがふられてます…。ガーン【岡山県／神威魔榆美さん】

◆カービィとチャオとグーイ。『スマブラ』人気でカービィの人気度も上がったな【神奈川県／万時優さん】

◆スマブラにこんなキャラが登場!? ダマされるもんか〜！【埼玉県／松本郁子さん】

# 4コマの長屋

【栃木県／紅季秋夜さん】

↑き、き、き、キータンのお面…。スリッピーだよねぇ、どう見ても。でも、いかにもスリッピーがやりそうだね。それはそれで面白そうだけど

【茨城県／←ため→＋Aさん】

↑げ。犯人はこの人だったの!? たしかにハイラル湖でこんなことしたけどね。まさかこんな事になろうとは。カカリコ村の人って、いったい…

←4コマ目のガノンドロフの顔がいい味だしてるねぇ。きっと彼は自分が馬鹿にされたような、おちょくられたような複雑な心境だろうな。アイデンティティの崩壊寸前!?

【北海道／高橋一郎さん】

←この手があったか！給料日前はぜひともマリオに来て欲しい所です。でもコインじゃ足りないよう。しかもかなりダメージ大きそうだし。スマッシュされたら…

【東京都／宝山りふぁさん】

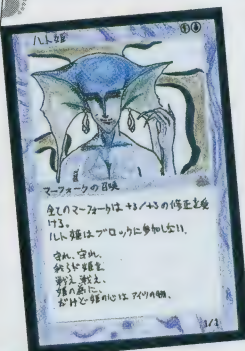
# キレてるかたたち

←あの…、ナビィがハエみたいなんすけど。めんどうでもヒゲは剃ろう！

【福岡県／じさまばさまさん】

↑あんまり違和感ないです。体型が似てるからかもね

【静岡県／ショ～ゴさん】

←ギャザリングかぁ。「だけど姫の心はアイツのもの」ってのが悲哀感ただよっていい感じだ

【東京都／FET タツヲさん】

↑かわいいじゃねぇか！このイラストのポイントはあくまでも電柱だ。集まってくるムシがイカす

【愛媛県／どろぴかさん】

# 今月の階級特進者

**士官学校卒業検定中**
滋賀県／杉岡ヒロユキさん

**士官学校入学**
奈良県／山村彩世理さん
北海道／ぺちょんさん

**特務曹長昇格**
大阪府／NO.Q さん

**特務曹長昇格候補**
大阪府／本名大野晃平の大神晃さん
東京都／みどりぼうしさん

**曹長昇格**
愛知県／サルメンカンジャさん

**曹長昇格候補**
大阪府／藤原克人さん
神奈川県／杉浦ユキさん

**軍曹昇格**
東京都／宝山りふぁさん

**伍長昇格**
愛知県／MIYOS さん
愛知県／サルムント雁さん
愛知県／風間とうかさん
埼玉県／松本郁子さん

**伍長昇格候補**
東京都／渡辺皇士さん
岡山県／姫月さん
神奈川県／ひろこみのさん
愛知県／蒼月ひかるさん
滋賀県／山口美紗都さん

**上等兵昇格**
埼玉県／にわとり好きさん

**上等兵昇格候補**
新潟県／鷹樹さん
広島県／かざちょさん
埼玉県／むむむさん
神奈川県／万時優さん
岐阜県／へのへのもへじさん

**1 等兵昇格**
愛知県／桐都澪さん

**1 等兵昇格候補**
大阪府／どせい男さん
大阪府／トノキン改めいわし利香
神奈川県／リュウジロウさん
愛知県／めっきーさん
鹿児島県／飛鳥さん

**2 等兵昇格**
静岡県／k@zu さん
宮城県／青賀さん
東京都／らいちゅさん
秋田県／高峰るいかさん
岡山県／あさひさん

**2 等兵昇格候補**
東京都／トテちてたさん
大阪府／はるさめまななさん
山梨県／如月恵さん
埼玉県／龍理さん
宮城県／爽樹さん
岡山県／黒子走りさん
埼玉県／BLI-ZARD 改さん
栃木県／紅季秋夜さん
岡山県／神威魔楡美さん
北海道／高橋一郎さん

**正隊員入隊（隊員証授与）**
栃木県／夢之助さん
神奈川県／ロドリゲスさん
神奈川県／立石美由紀さん
神奈川県／サワムラーKAZU さん
岐阜県／横亜らい佳さん
大阪府／RYU・KI さん

**準隊員入隊** 初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

# イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」(横：縦＝1：3又はハガキサイズ)を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は毎月末必着です。

**あて先**
〒102-0074
東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

お待たせ!!『実況パワフルプロ野球6』のドリテクを一挙公開だ!!

先月号の予告どおり、大人気『パワプロ6』の裏ワザ満載!

N64

## 実況パワフルプロ野球6

編集部／ドリテク隊

大夢

## ホームラン競争で隠し選手が登場!!

### 12球団の隠し選手を出す

「ホームラン競争」の「1選手でプレイする」を選び、出したい球団の所属している選手でホームランを10本打つと、隠し選手のパスワードが表示されるぞ（カセットのサクセス選手データに空きがある場合は、自動的に保存される）。

出したい球団の選手でホームランを10本打つのだ

巨人ならガルベス選手のパスワードが表示されるぞ

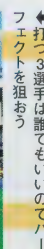
### サクセスの隠し選手を出す。その1

「ホームラン競争」の「3選手でプレイする」を選び、ホームランを9本打つと、隠し選手のパスワードが表示される（カセットのサクセス選手データに空きがある場合は、自動的に保存される）。プレイするときの選手はだれでもいいぞ。

打つ3選手は誰でもいいのでパーフェクトを狙おう

全部で16選手がランダムで登場するんだ

### サクセスの隠し選手を出す。その2

上の隠し選手16人を全て出した状態で、「3選手でプレイする」を選び、ドーム球場でホームランを9本打つと、さらに隠し選手7人が登場するぞ（カセットのサクセス選手データに空きがある場合は、自動的に保存される）。

今度はドーム球場でパーフェクトを狙うんだ

あの猪狩くんや大豪月が登場するのだ。がんばってチャレンジしよう

**隠し選手35人の詳しい能力は本誌72～74ページを見てね**

N64 大夢

実況パワフルプロ野球6　編集部／ドリテク隊

## サクセス6大学が全て選べる

サクセスに登場する6大学を最初から選べるドリテクだ。サクセス大学選択画面で下のコマンドを入力。キュピーンと音がしたら成功だ。但し、電源を切ると元の状態に戻るので、再び遊ぶ時はコマンドを再入力しよう。

⬆これで最初から「するめ大学」も選択できるようになるぞ

大学選択画面で
C上・C上・C下・C下・C左・C左・C右・C右・C上・C上・C下・C下・C左・C左・C右・C右・L・Rの順に押す。

N64 中夢

実況パワフルプロ野球6　編集部／ドリテク隊

## SRAMの内容を消す

カートリッジ内のSRAM（カセットのデータをセーブするメモリー）のデータを全て消去できるドリテク。2P側だけにコントローラをさした状態で電源を入れ、「コントローラが正しく接続されていません　電源を切ってコントローラを差し込んでください」と表示されている状態で下記のコマンドを2P側のコントローラで入力。成功すると「キュピーン」と音が鳴り、全てのデータが消えるぞ。

2P側のコントローラで
＋上・C上・＋下・C下・＋左・C右・＋左・C右・スタートの順に押す。

N64 中夢

実況パワフルプロ野球6　編集部／ドリテク隊

## 地方球場を選択可能

地方球場が選べてしまうお得なドリテクを紹介。モードセレクト画面で下記のコマンドを入力しよう。「キュピーン」と入力音が鳴れば成功。各モードの球場セレクト画面で地方球場が選べるようになるぞ。

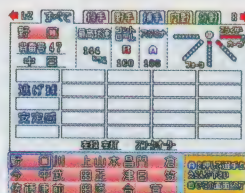
⬆狭い球場なので、ホームランもよく出るかも

モードセレクト画面で
C上、C左、C右、C上、C右、C右、Zトリガー、C左、C右、C左、C右、スタートボタンの順に押す。

N64 中夢

実況パワフルプロ野球6　編集部／ドリテク隊

## プロ選手の能力を見る

「サクセス」に入り、「いままでつくった選手のデータをみる、けす」に入る（「データあれこれ」ではできません）。下記のコマンドを入力すると「キュピーン」と音が鳴るぞ。Cボタンユニットの左右でチームを変更できのだ。

⬆これはいつものお約束コマンドってやつだね

サクセスの「選手のデータをみる、けす」の画面で
C上、C上、C下、C下、C左、C右、C左、C右、スタートの順に押す。

N64 中夢

実況パワフルプロ野球6　編集部／ドリテク隊

## ホームラン競争をいろんな角度で見る

ホームラン競争で、打球の行方をいろんな角度から見られるドリテクだ。ボールが飛んでいるときに右のようにいろんなボタンを押してみよう。

●Aボタンを押す
⬆打球を追いかけていくカメラ視点になるんだ

●C左、右を押す
⬆レフト、ライトのスタンドから打球を追っていくぞ

●C上を押す
⬆センター方向から打球を追っていく視点になるぞ

はみテクの殿堂

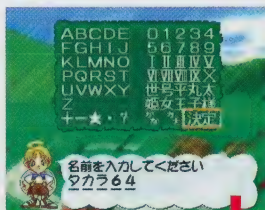
「パワプロ6」のドリテクにも多数の応募がありましたが、諸処の事情により、メーカーからいただいた正確な情報のみを掲載とさせていただきます。情報を寄せて下さったみなさんゴメンよ！

N64 中夢

## 人生ゲーム64

編集部／ドリテク隊

# こんな名前で人生をもっとエンジョイしよう！

まず、キャラクターの選択画面で「じぶんでつくる」を選択して、右の表のような名前を入力したキャラクターを作ろう。その時に、「決定」を選択する画面全部で「Rを押したまま決定のA」を押す。すると、ゲームを始めたときの初期パラメータや所持金などが変化する。ただし、保存したキャラクターを選択してもできない技なので注意しよう。

←右の表の名前を入力する

←決定の時にはR＋Aを押そう

←するとこんな効果がでるぞ

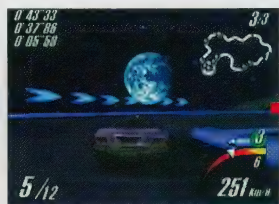
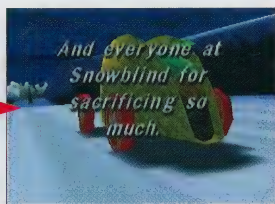
| 入力する名前 | 効　果 |
|---|---|
| ちゃれんじ | 最初に所持する金額がランダムで変動する。 |
| きゃぷてん | 知力、体力、センス、モラルが全て1になる。ショップでのメッセージが若干変化する。 |
| タカラ64 | 知力、体力、センス、モラルが全て999になる。所持金が9億9999万円になる。 |
| ミクロマン | 知力、体力、センス、モラルが全て500になる。所持金が50億円になる。 |
| リカちゃん | 知力、体力、センス、モラルが全て10になる。 |
| ピエール | 「知力、体力、センス、モラルの数値が高く所持金が低い」または「知力、体力、センス、モラルの数値が低く所持金が高い」のどちらかになる。 |
| チョロQ64 | 知力、体力、センス、モラルが1～100のランダムで決定する。 |

N64 中夢

## トップギア・オーバードライブ

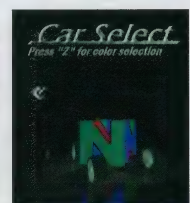
福岡県／ぴかちゅさん

# 隠しマシン3台登場

「Championship」モードを始め、season:1～6までを順にクリアしよう。すると最終シーズンの8レース目に宇宙のコース「space trukin'」が登場する。それもクリアすると、タコスカーのスタッフロールになる。その後ゲームを始めると隠しマシンが3台増えている。

⬆宇宙のステージ「space trukin'」

⬆フランクフルトマシン

⬆Nintendo powerマシン

⬆Nキューブマシン

⬆イカすタコスカーのスタッフロールが

N64 中夢

## 超空間ナイタープロ野球キング2

編集部／ドリテク隊

# 隠し要素を3つ紹介

下の表の通りにすると、お得な隠し要素を楽しむことができるぞ。条件が難しいものもあるけど、がんばってみよう。

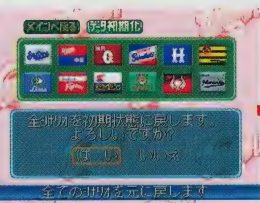
**●隠しチーム（金・銀2チーム）がオープン戦で使える**

条件：ペナントモードで自分のチームが135勝する。
方法：オープン戦のチーム選択画面でZを押す。

**●シナリオモードの全シナリオがクリアになる**

方法：データ初期化を選択したときにでるメッセージが表示されているとき、「Ⓒ全部＋A」を同時押しする。

**●球種が増える**

条件：育成モードの投手育成で成長する全能力をEXP255まで溜める。
方法：投手育成のレベル4で10枚、またはレベル5で5枚以上割ると球種が増える場合がある。

⬆この画面でコマンドを入力すると…

⬆全シナリオがクリアになっている

N64 中夢
ゼルダの伝説 時のオカリナ 広島県／小野寺秦彦さん

## 馬から降りてやぶさめ競技!?

やぶさめ競技ができるようになったら、Cアイテムにオカリナと、弓をセットして競技を始める。競技が始まったらエポナに乗ったまま、Cアイテムのオカリナを選択（画面には表示されない）し、すぐにやめるを選ぶ。するとリンクが動けるようになる。的の前で弓を使うこともできるぞ。

↑あらかじめオカリナをセットする

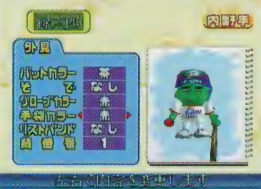
↑馬の上でオカリナのボタンを押す

↑馬上から降りて動けるようになる

↑この画面から戻るにはオカリナを選択

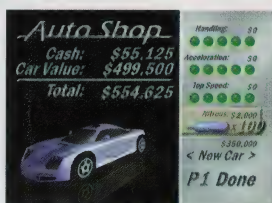
N64 いねむり
超空間ナイタープロ野球キング2 福岡県／成龍さん

## 手袋が片手だけになる

クリエイトモードの新選手誕生で選手を作る。プロに入団すると、バットやグローブの色などを選択できる画面があるが、その時に手袋のところにカーソルを合わせてRかZを押すと、どちらかの手だけに手袋が！

↑まずはプロに入団しよう。すると片手手袋なんてこともできるんだ

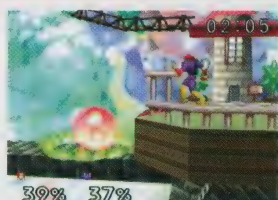
N64 いねむり
トップギア・オーバードライブ 千葉県／The 64 Masterさん

## ニトロが増える

Championshipモードで、ニトロシグナルをできるだけ多く通過して、5位以内に入賞すると、レース終了後に取った分のニトロが増えているぞ。繰り返せばニトロ100個も可能。お金を使いたくない人はどうぞ。

↑この画面ではお金が貯まってるけど、お金は使う必要はないぞ

N64 いねむり
大乱闘スマッシュブラザーズ 岐阜県／ウッカリキャットさん

## チャージ中に動けるサムス

サムスでBボタンを押し、チャージ体制に入る。そして、チャージ中にZを一瞬押すと、チャージモーションが解除され、動けるようになる。が、再びチャージを開始すると、前にZを押した時点の続きからになるぞ。

↑チャージ中にZをを押すと動けるようになり、次のチャージはその続きから

N64 いねむり
大乱闘スマッシュブラザーズ 北海道／スーパーデラックスさん

## 壁を抜けるブーメラン

まずカービィを使って、リンクをコピーしよう。そして、カービィを壁に密着させてブーメランを投げると…。壁をぬけてブーメランが飛んで行くぞ。壁のあるステージならどこでもできるので、不意討ちにいいかも。

↑まずはカービィにリンクをコピーさせて、壁に密着してブーメランだ

はみテクの殿堂
『ゼル伝』で、エポナに乗る前にCアイテムにセットしたアイテムは、エポナに乗っている間でも、画面表示はされないが使用できるぞ。全部ではないけれどいろいろ試してみよう。バグ技だけどね…。

## 大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク
- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK Fax 03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方
1. マルオゴリフ64
2. 隠しキャラ登場
パターゴルフを5人でプレイして、全員が64アンダーでホールアウトしよう。すると、キラーンという音がして「ファイア円無礼夢」の丸須と汚愚魔が登場。しかも、ゲームモードに「シミュレーションRPGモード」が増えるのだ。
3. 〒102-0074 東京都○○区○○町1-1-1 炎 紋章（42） P.N.ナバール 電話 03-1111-2222

# N64新作ソフトカタログ

N64 NEW SOFT CATALOG

以前読者アンケートでたずねた「64ドリームで最初に読む記事」(連載企画部門)のトップはこの新作ソフトカタログという結果が出たぞ。ここさえ読めば、これから出る64ソフトの内容や開発状況が分かるもんね。えっへん(あんた誰?)。

| | | | |
|---|---|---|---|
| RPG | ロールプレイング | SHT | シューティング |
| ACT | アクション | SPT | スポーツ |
| 格闘ACT | 格闘アクション | TAB | テーブル |
| ADV | アドベンチャー | RAC | レース |
| SLG | シミュレーション | ETC·DD | その他·64DD |
| PUZ | パズル | N64+GB | ゲームボーイパック対応 |

## 今月も新タイトルが4つお目見えしたぞ!

### MOTHER3(仮)

RPG / DD

任天堂 / 未定

根強い人気を誇るどせいさんは今作でも登場。ぽえ〜ん。あのポーキーもイヤミさと強さをよりパワーアップして再び現れそうだ。壮大なシナリオだけに開発にかなり時間がかかってるようだけど、99年内には発売されそう?(してくれ〜)。

### スーパーマリオRPG2(仮)

RPG / DD

任天堂 / 未定

前作からイメージを一変。平面のように見える画面の上に、飛び出す絵本のような3D的な仕掛けも期待される待望作。ちなみにこの作品を任天堂と共同開発しているインテリジェントシステム社には『FE』の生みの親、加賀昭三氏がいるぞ。

### エルテイル モンスターズ

RPG

イマジニア / 99年7月9日

魔法使いのジャンジャックが主人公のRPG。父を殺した犯人を探しつつ、魔法の腕を磨きながらの長い旅に出る。いろいろな魔法を組み合わせた「複合魔法攻撃」でモンスターをやっつけろ!やっと日本での発売日も決まりました。ほっ。

### ズール〜魔獣使い伝説

RPG

イマジニア / 99年6月11日

N64初のRPGとなることがほぼ確定したこのゲーム。ズール大陸を旅してたくさんの「魔獣」を仲間にして、主人公を一人前の魔獣使いにすることが目的だ。くわしいことは、104ページからの紹介記事の方を読んでみれ〜。

### HYBRID HEAVEN

RPG

コナミ / 99年8月5日

編集部に到着したサンプルロムをプレイすると、バトルだけを楽しめるモードが搭載されていることが判明。物語を進めた分のセーブデータからキャラクターをロードして、バトルだけを楽しめるってこと。こんな機能もうれしいぞ。

### ロボットポンコッツ64(仮)

RPG / N64+GB

ハドソン / 未定

自分のロボットを育てて戦わせる育成RPG。GB版が先に出てるけど、そっちともGBパックで連動させて遊ぶことができるぞ。64版も、GB版みたいにテレビのリモコンを当てるとロボットが進化してくれる仕掛けがあるといいな。

※画面は開発中の状態です

### ウルトラドンキーコング(仮)

ACT

任天堂 / 未定

『スーパードンキー』とは全く違う、完全な3D作品に生まれ変わったことが判明。少しずつ公開されてきた画像を見れば、またも世界最高画質(もちろん内容も世界最高峰)になることは絶対疑いなし。詳しくは次号で紹介するぞ。

### コンカーズクエスト(仮)

ACT

任天堂 / 未定

レア社開発作品。主人公のリスのコンカーがいろんな世界で様々な役に扮して大活躍するぞ。細かいキャラの表情に思わず笑みがこぼれそうな作品になりそうだ。ストーリーモードの他に4人対戦も可能。海外ではGB版も大好評発売中だ。

### カービィ64(仮)

ACT

任天堂 / 未定

開発のHAL研・岩田さんいわく「接待ゲーム」とのこと。友達が集まったらすぐにわいわい遊べる、ミニゲームがつまった作品になりそうだね。吸ったりはいたり、コピーしたりといったカービィの特長はもちろん随所に活かされそうだ。

※画面は開発中のものでした

## スーパーマリオ64-2(仮)

ACT DD

任天堂 未定

2人同時プレイ可能では？と推測。前作で実現できなかったことの1つだからね。実際にルイージを登場させて2人プレイの実験もしていたみたいだし。仕様が完全に固まるのは夏頃。その後は半年程で作ってしまえそうとのことなのだ。

※画面は前作のものです

## ゼルダの伝説DD(仮)

ACT DD

任天堂 未定

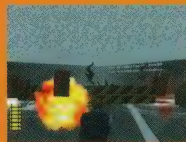
あれほど素晴らしい作品だった『時のオカリナ』でも「90%の出来」だと制作の宮本さんは語った。現在、前作でやり残したことを実現させるべく、64DD版と64カセット版（？）の両ラインでいろいろ実験を繰り返しているようだ。

※画面は前作のものです

## ウィンバック

ACT

コーエー 未定

テロリストに占拠された建物を奪還する、対テロ特殊部隊の物語。システムやマップなどの大幅改良にともない、しばらくの間新情報をお休みしていたが、ついにE3で生まれ変わった新バージョンが登場するようだ。詳しくは来月号で!

## スーパーマン

ACT

タイトー 未定

日本では映画のシリーズでお馴染みのスーパーマン。だけど、原作はアメリカのコミックなのだ。このゲームも、コミックの方を意識して作られているみたいで、スーパーマンのキャラクターデザインも、アゴのでかいコミック版だぞ。

## 爆ボンバーマン2

ACT

ハドソン 99年夏予定

『ボンバーマン』の最新作は『爆』シリーズの3Dアクション。しばらく新情報はお休みしていたけど、ついに最新画像が到着！悪の親玉ルキフェルスのCGや、新要素のガーディアンスーツなどなど、紹介ページ（P30)を読んでね。

## 新世紀エヴァンゲリオン

ACT

バンダイ・ガイナックス 99年6月25日

迫る発売日に備え、64ドリームはついに最終計画「書き下ろしポスター作戦」を発動した。来月号を買えば自動的にエヴァのポスターがもらえるというお得な事態に、はたしてキミは耐え切れきれるのか？ほんとにサービスサービスっ！

## TONIC TROUBLE

ACT

Ubiソフト 99年内

ぼんじゅ～る。おフランスからやってきたアクションゲームなのでぇ～す。おかしなキャラクターたちが変な世界になっちゃった地球でおかしな冒険を繰り広げるゲームなのでぇ～す。そろそろ新しい情報をお待ちしてまぁ～す。

## ラストレジオンUX

格闘ACT

ハドソン 99年5月28日

世界征服をたくらむ悪の組織「ライトレイド」のロボット軍団と戦う3Dロボットアクションゲーム。ゲームのイメージイラストを描いているのは、「ガンダム」のメカデザインでおなじみの大河原邦夫さんだっ！くわしいことは33ページから。

## 飛龍の拳スタジアム リアルバージョン(仮)

格闘ACT

カルチャーブレーン 99年

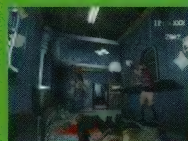
3月末の東京ゲームショウで出展予定リストに入っていたにもかかわらず、残念ながら不発。『SD』のキャラとは全然違った、リアルな格闘を体験したかったんだけどね…。でも格ゲー初心者への敷居は低い、親切な作りになりそう。

※画面は前作のものです

## バイオハザード2(仮)

NEW!! ADV

カプコン 未定

ついに出ました！PSで爆発的な大ヒットを記録した同名タイトルの完全移植版。ゾンビが襲いかかってくる静かな恐怖感に満ちた作品で、PS版にはなかったプラスアルファな要素もあるらしい。詳しい情報は10ページを見よ！

※画面は開発中のものです

## シャドウゲイト64

ADV

ケムコ 99年9月末

N64初の本格3Dアドベンチャーゲーム。今月はついにサンプルロムにさわってみました。したたり落ちる水滴の音、冷たい石の床を歩く足音、おまけに骨付き肉を食べるまずそうな音まで音響面でも大充実。これは誌面では伝わらないね。

## 金田一少年の事件簿(仮)

ADV

ハドソン 未定

数多くの読者の期待を背負ってきたソフトですが、スケジュールから一旦姿を消すことになりました。発売可能性がゼロになったワケでは無いんだけど、もし情報が出るとしても当分先の話だとか。再会を期待しつつ、さようなら～（涙)。

はみだしロクン　今月ついに発表された64版『バイオハザード2』。海外ではゲームボーイカラー版の『バイオ』も発表されているのだ。日本でもぜひ発売してほしいよね（可能性は高いと見た-）。

E3(詳しくは126ページ)の出展タイトルでとっても気になるのが『リッジレーサー64』。しかもニンテンドウ・オブ・アメリカのブースで展示されるのだ。来月号でじっくりお伝えするぞ。

## シムシティー64
SLG / DD

任天堂 | 未定

市長となって街を作る名作SLG。本作では市長が街を歩いて住民の声を直接聞けるのだ。例えば「空気が悪い」とか「物価が高すぎて困る」って市民に言われたら、即環境を改善するよね（本物の政治家も見習ってほしいもんだね全く）。

## キャベツ(仮)
SLG / DD

任天堂 | 未定

「ある環境」で「ある生き物」を育てる育成SLG。友達との交換も可能。その生き物を友達に渡すと環境が変わるわけだから、その生き物の成長ぶりも大きく変化するだろうね。64DD発売延期で打撃を受けた作品のひとつと言えるかも…。

※写真は制作の糸井重里氏です

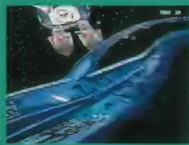
## オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
SLG

任天堂 | 99年7月

ついにゲームがマスターアップするという情報が入ってきた！こんどこそ7月には遊べそうだぞ。タイトル発表から約1年、待ったかいがありました…。ストーリーをより楽しみたい人は前作、前々作をローソンで書き換えてプレイだ。

## 超時空要塞マクロス Another Dimension(仮)
SLG

トミー | 未定

♪きゅ～んきゅ～ん、きゅ～んきゅ～んと、おなじみのバルキリーに乗って戦うフライトシミュレーションゲーム。アメリカではどうやら発売するらしいが、日本ではどうなってるのか、まったくわからない。どーなってるの（泣）？

## 64ウォーズ
SLG / N64+GB

ハドソン | 99年予定

GBパックを使って、「GBウォーズ2」と連動して遊べる戦略シミュレーションゲーム。現実の兵器にそっくりなユニットを使って戦えるので、興味のあるひとはプラモデルでユニットを再現してみるのもいいんじゃないかな？

## PDウルトラマン バトルコレクション64
SLG / N64+GB

バンダイ | 99年夏

怪獣やウルトラ戦士たちを集めて、育てるゲーム。GBのデータを吸い出してキャラに変換することもできるぞ。ところで、最近の「ウルトラマンガイア」はけっこうおもしろいらしいぞ。特撮ファンのみんな、ちゃんと見てる？

## フライトシミュレーター(仮)
SLG

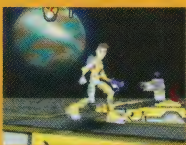
ビデオシステム | 99年

海外で発表されている『Harrier 2001』ではないかと予想されているタイトル。『パイロットウィングス64』を作ったパラダイム社が手がける、ハリアー型戦闘機のシミュレーター。E3に出展されているので、来月の続報を待とう。

※画面は「ハリアー2001」です

## NEW!! LODE RUNNER3-D
PUZ

バンプレスト | 99年7月30日

来た来た来た！ロードランナーですよ！海外ではすでに発売されてて、雑誌のランキングではかなりの高得点を叩き出しています。3Dになっても「ロードランナーらしさ」は健在。100面以上のパズルがみんなを待っているのだ。

## 忍たま乱太郎 チャレンジパズル64
PUZ

カルチャーブレーン | 99年夏

64版は立体のキューブを転がす形の絵合わせパズルになるのかな～と思っていたら、SFC版やGB版のような平面パズルに仕様変更。キューブじゃめちゃ難しいからね。その分、64ならではのキャラのリアクションや演出に期待できそうだ。

※画面はイメージCGです

## スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊(仮)
SHT

任天堂 | 未定

反乱同盟軍の精鋭戦闘機部隊「ローグ中隊」を率いて帝国軍とたたかうシューティングゲーム。「Xウイング」や「Yウイング」に乗って戦えるぞ！ところでキミは渡辺徹がルークの声を吹き替えたことがあるのを知ってるか？

## バイオレンスキラー ~TUROK NEW GENERATION
SHT

アクレイムジャパン(powered by gemzi) | 99年6月

激ムズで、残虐で、スプラッタな洋ゲー。アメリカンなバランス感覚で作られたメイドインUSAのサバイバルシューティングだ。ユーザーを選ぶゲームだけど、前作『テュロック』をはるかにしのぐスケールとグラフィックがイカす。

## マリオゴルフ64
SPT / N64+GB

任天堂 | 99年6月11日

ゴルフの楽しさが満載された、みんなにお薦めしたいソフト。プレイモードも豊富なので、ゴルフの事を全然知らない人でも安心して遊べる。登場キャラの個性とゴルフのプレイスタイルがマッチしているのも嬉しい。買って損はなし。

## ゴルフ(仮)

SPT

任天堂 | 未定

『マリオゴルフ』は開発期間1年で見事に仕上がったというのにこちらの情報は全くナシ。3年も前にタイトル発表されたのにね。ちなみに海外では『タイガーウッズ2000』というゴルフゲームが発表されている。関係はないのかな〜?

## NBA IN THE ZONE2

SPT

コナミ | 99年6月3日

本誌で紹介しているように、今回の目玉は、オフェンスフォーメーションを自分で選択できるようになったってこと。これによってプレイの幅も大きく変わっていくことになるぞ。ぜひ好みのチームに同じ戦術を取り入れてみよう。

## 実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮)

SPT

コナミ | 99年7月29日

お待たせしました。あのパーストがついに復活。しかも今回はJ1とJ2の両方からチームは選べるわ、日本代表モードはあるわ、そしてサクセスモードまでついちゃうわで大騒ぎ。これをプレイするだけで日本のサッカーがわかります。

## バーチャルプロレス2 〜王道継承〜

SPT

アスミック・エースエンタテイメント | 99年夏

1999年5月2日、東京ドームでジャイアント馬場さんの「引退試合」が行われました。馬場社長、いままでどうもありがとう。本当にお疲れさまでした…。リングに立つあなたの勇姿を、僕たちファンは決して、忘れません!

## ウルトラベースボール実名版64

SPT

カルチャーブレーン | 未定

固定ファンも多いファミコン版からのシリーズ野球作品。往年の野球マンガを思わせる魔球や秘打がバンバン登場する「ウルトラモード」は健在。現在の開発度は約半分くらいらしいが、某他ハードでの発売も考えてるとのことで…。

※画面はSFC版です

## 64花札 〜天使の約束〜

TAB

アルトロン | 99年7月予定

3種類の花札ゲームが楽しめるN64初の花札ゲーム。フリー対戦の他にストーリーモードも用意されており、美麗なグラフィックでプレイすることができるぞ。ルールを知らない初心者にもわかりやすい作りになっているので安心だ。

## プロ指南麻雀「兵」

TAB

カルチャーブレーン | 未定

「兵」は「つわもの」と読む。まさにベテランから若手まで、麻雀界のつわものどもがこのゲームに集まり、プロと対局できる作品だ。プレイヤーのレベルに合わせて指南してくれるモードがウリ。GB版のほうが先行発売されそうだ。

※画面はSFC版です

## レブ・リミット

RAC

セタ | 99年夏

ヨーロッパの古城がそびえ立つ景観の中や、異国的な街並みの中など、車の性能はもちろん、風景にもこだわった作品だ。ある有名なゲームクリエイターが手直しに携わっているようなので、かなり本格的なレースに仕上がりそう。

## WIPE OUT64

RAC

ココナッツジャパンエンターテイメント | 99年6月

ホバータイプのマシンに乗り、超高速のレースを繰り広げる。海外での人気も高く、いろいろなゲーム機で発売されている。ゲーム自体は完成しているようなので、あとは発売日の決定を待つのみ。近日中の発売は間違いないだろうが…。

## F-ZERO X DD(仮)

RAC / DD

任天堂 | 未定

64DDと同時発売の最有力候補。あの『F-ZERO』のコースが作れる。『F-ZERO』史上最高速度を出せるコースを作るのも楽しいかもね。通信環境が整えば、その時点での最速ゴーストを瞬時に手に入れて、そいつに挑戦したい(希望)!

## NEW!! スター・ウォーズ エピソード1/レーサー(仮)

RAC

任天堂 | 未定

もうすぐ日本でも公開される「スターウォーズエピソード1」。その中に登場する「ポッドレーサー」で熱いレースを繰り広げようというゲームがこれ。映画公開と同じころに発売してくれるとうれしいんだけど、そのへんはどうなんだろ?

## NEW!! インターナショナルラリーチャンピオンシップ64(仮)

RAC

イマジニア | 99年8月6日

世界各地を舞台に、実際にラリーで活躍している車が登場する。日本車各メーカーはもちろん、韓国のヒュンダイ、チェコのスコダといった、普段は運転できないようなメーカーの車も使えるぞ。モードも豊富で、かなりハマリそうだ。

はみだしワン

あの「ゴールデンアイ」のシステムを使ったレア社制作の「パーフェクトダーク」もE3で出展予定。タイミング的にみて、そろそろ日本での発売が決定する日も近そうだ。わくわく。

はみだしクン HAL研は任天堂ソフトを開発する会社で、本社は山梨県。ところで大阪にHALという専門学校があるけど、HAL研とは一切関係なし。誤解している人が多いようなので、一応。

## マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮)

ETC DD

任天堂 未定

簡単操作で誰でも本格的なCGが描ける、お絵かきソフト。宮本さんが現在制作に携わっているが、どうやら『マリオペイント』のハエタタキゲームみたいな、バカバカしくも面白い仕掛けや遊びがいろいろと盛り込まれそうなんだ。

## マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮)

ETC DD

任天堂 未定

ポリゴン（多角形）のCGがこれまた簡単操作で作れるソフト。『ピクチャーメーカー』で描いた絵をいろいろ貼り付けても楽しいぞ。遊んでるうちに「そっか、ゲームの『ポリゴンキャラ』ってこう作るのか」って実感できるはずだ。

## マリオアーティスト タレントメーカー(仮)

ETC DD

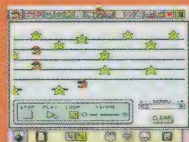
任天堂 未定

『マリオアーティスト』シリーズの中では「創る」というより、どちらかというとゲーム性の強い作品だ。自分好みのキャラクター（ビデオ等から簡単に画像が取り込める）を作って、いろんなミニゲームの中で実際に動かして遊べそう。

## マリオアーティスト サウンドメーカー(仮)

ETC DD

任天堂 未定

豊富な音源を自由に組み合わせて、気軽に本格的な作曲ができるソフト。君もベートーベンから宇多田ヒカルまで、どんなジャンルもOKのすんごい作曲家になれる（かも？）。以上シリーズ4作品は全て相互にデータのやりとり可能。

※画面はSFC版です

## 電車でGO!64

ETC

タイトー 99年夏

『電車でGO!64』ではアーケードの「高速編3000番台」がほぼそのまま遊べる事が判明。でもN64版オリジナルの路線や隠し電車は出てこないのがちょっと残念だ。開発秘話や裏話については特集でバッチリ紹介しているのでそちらも見てね。

## 実戦パチスロ必勝法

ETC

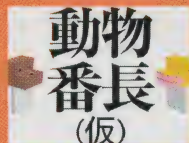
サミー 未定

大手パチスロメーカーが作る、パチスロのシミュレーター。実際に店にあるマシンの挙動などを知ることが出来るので、パチスロ野郎の期待が集まっているソフト。だが、制作中とのコメント以外いっさいの情報は入っていない。

## 動物番長(仮)

ETC

開発 サルブルネイ（マリーガルプロジェクト） 未定

『ジャングルパーク』を制作した松本弦人氏と『ウンジャマラミー』の制作スタッフの伊藤ガビン氏が開発している作品だ。5月には映像で公開できそうとのことだったけど、少々情報が遅れ気味。早く「番長」の正体を知りたいよね。

※画面はイメージイラストです

## 巨人のドシン1

ETC DD

開発 パーラム（マリーガルプロジェクト） 未定

舞台はのどかな南の島・バルド島。主人公の巨人は、素朴な島の住人たちとのやりとりを通して、感謝の気持ちや憎しみの気持ちを感じながら成長していく。バルド島で何が起こるかは巨人、つまりプレイヤーである君の心次第なのだ。

## 素朴な疑問「E3」って何？

E3は"Electoric Entertainment Expo"の略称。年に1回行われる世界最大規模のゲームショウ。米国市場での年間販売計画等を発表する場で、今年は5/13からロスで開催。NOA（ニンテンドウオブアメリカ）も巨大なブースで参加。来月号はE3情報を徹底的に紹介するぞ。

↑E3に合わせて日本でも新作発表する場合が多い

## ゲーム基本用語集 Vol.1

**「最近のゲーム誌は専門用語が多くてよくわからん」との読者の声にお応えして、基本用語講座を開催。今月は英語の略字だけを集めてみました。**

●**CD-ROM(Compact Disk Read Only Memory)**【シーディーロム】読み込み専用CD。プレステソフトや、音楽CD等。情報をそれ自体に書き込めない（だからプレステはメモリカードにゲームデータをセーブ=書き込みする）。

●**CESA(Computer Entertainment Software Association)**【セサ】コンピュータゲームの業界団体。

●**CG(Computer Graphic)**【シージー】コンピュータを使って描いた絵。

●**CPU(Central Unit Processing)**【シーピーユー】中央演算処理装置（人間をコンピュータに例えるなら、CPUはさしずめ脳）。パソコンやゲーム機の賢さ（情報処理能力）はこれが大体の目安となる。

●**3D(Three Dimension)**【スリーディー】3次元。平たく言えば奥行きがあること。『スーパーマリオブラザーズ』は2D（2次元=平面）、『スーパーマリオ64』は3Dのゲーム。

●**DC(Dreamcast)**【ディーシー／ドリキャス】セガの家庭用ゲーム機。ドリームキャスト。

●**64DD(Nintendo64 Disk Drive)**【ロクヨンディーディー】N64に接続することで、大量のデータ（最大256M=プレステのメモリカードの16枚分=『ゼルダの伝説 時のオカリナ』と同じ容量）がセーブ（書き込み）できる。通信機能も搭載できる設計らしい。今年の夏頃には、今度こそ発売されそう。

●**DVD(Digital Video((Versatile))Disk)**【ディーブイディー】CD-ROM約10枚分の大容量が入る次世代メディア。書き込み可能なDVD-RAMドライブも出回りつつあるが、今のところ世界統一規格はナシ。次世代プレステがソニー独自規格のDVD採用とのウワサあり（それが世界一規格となって、どのDVDソフトにも対応するかはまだ不明）。

●**FC(Family Computer)**【ファミコン】任天堂の家庭用ゲーム機。ファミリーコンピュータ（初代ファミコン）。

●**GB(GAME BOY)**【ジービー】任天堂の携帯ゲーム機。ゲームボーイ。

●**GBパック(GAME BOY Pack)**【ジービーパック】GBソフトを差し込んでN64のコントローラの裏にセットすれば、N64本体／ソフトと情報のやりとりができる周辺機器。『ポケモンスタジアム』等で採用。

●**NP(Nintendo Power)**【エヌピー】ニンテンドウパワー。全国のローソン等に設置してあり、現在はSFCソフトの書き換えが可能（将来はGB等のソフト書き換えができるかも？）。

●**PS(Play Station)**【ピーエス／プレステ】ソニーの家庭用ゲーム機。プレイステーション。

●**SFC(SUPER Family Computer)**【スーファミ】任天堂の家庭用ゲーム機。スーパーファミコン。

●**SS(SEGA SATURN)**【エスエス／サターン】セガの家庭用ゲーム機。セガサターン。

●**VRS(Voice Recognition System)**【ブイアールエス】音声認識システム。『ピカチュウげんきでちゅう』『電車でGO！64』で採用。他にもこのシステム採用のソフトがいくつか開発されているらしい。

# カプコンファンクラブ
# CAPCOM Fan Club



ついに発表となった『バイオ2』の日本発売。これを皮切りに次々とタイトルを発表して欲しいよね。今月は、そんな思いを込めて、カプコン広報の秋浜さんに『バイオ2』に関する質問をしてみました。はてさて結果は…。

## ユーザーより愛を込めて

←さくらとマキの共演に期待（和歌山県／真咲ねむさん）

←そうだそうだ。そのとおり（愛知県／かいごりらさん）

←ぜひそうして欲しいなぁ（宮城県／青賀さん）

### オリジナル『バイオ』に期待

移植だけじゃなくてオリジナルも発表してください！大容量の『バイオ2』移植もすごいですけど、その技術を使ってはやく64版をつくって下さい。期待してます。

（新潟県／マット二等兵さん）

### 『ロックマン』はどうしたの？

『ロックマン』の情報がない！来年でもいいから『ロックマン2000』な感じで痛快アクションをプレイしたいです。なにかとN64の刺激にもなると思います。

（滋賀県／清井淳さん）

## CAPCOMグッズ

### バイオハザード2ドラマアルバム
～生きていた女スパイ・エイダ～

『バイオ2』に登場する女スパイ、エイダ・ウォン。エイダのその後がラジオドラマになって登場。もちろんシナリオはフラグシップが担当している。

4月21日より発売中／2520円（税込）

## チキチキハガキランキング

『バイオ2』が発表されたことにより、いっそう盛り上がるカプコン魂。来月は、ユーザーを代表して『バイオ』64版を直訴しに行くぞ。

ハガキランキング

| シリーズ | ポイント |
|---|---|
| バイオハザードシリーズ | 145pt |
| ブレスオブファイアシリーズ | 121pt |
| ロックマンシリーズ | 95pt |
| ストIIシリーズ | 81pt |
| ヴァンパイアシリーズ | 40pt |

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150

## B.H.64化計画R.P.D.ドリーム分署

### 教えて！秋浜さん『バイオ』の質問状

←カプコン業務部パブリシティチームの秋浜さん

シリーズ累計で1000万本ものヒットを飛ばしている『バイオ』シリーズ。ついにその波がN64に押し寄せる！そんなこんなで広報の秋浜さんにお話をうかがってみました。

**Q1** あえて大容量の『バイオ2』を64に移植する理由は？

**A** バイオ2という面白い（怖い）ゲームを、是非すべてのユーザーの方に遊んで頂きたい、と考えたからです。

**Q2** CDロム2枚組の容量をカセットに移植するのはたいへんでしょう？

**A** 正直な話、開発は大変です。大変なんですけど、1日でも早く皆さんに遊んで欲しいので、開発スタッフ一同頑張ってます！発売時期はまだ未定ですが、期待していて下さい！

**Q3** CGムービーも入っているようですが、オープニングも完全移植なのですか？

**A** オープニングのCGムービーも含めて、完全移植できるよう頑張っています。

**Q4** グラフィックがPSよりもきれいに見えますが…？

**A** N64の解像度に合わせて制作していますので、現時点でもかなりきれいなグラフィックになっています。でも、まだまださらなるクオリティUPを目指しています。

**Q5** 完全移植プラスアルファのアルファについて詳しく教えて下さい。

**A** 現時点ではまだお話できる事がないんです。すみません。でも、現在いろいろと考えていますので、今後の情報に注目していて下さい。

**Q6** これだけできるなら技術的にも64版オリジナルバイオの可能性もありますよね。

**A** 秘密、です（笑）。確かに絶対ないとは言い切れませんが、絶対あるとも言い切れませんからねえ…。

**Q7** 64版オリジナルタイトルのラインも動いているようですが、それってまだ発表されないんですか？

**A** これまた秘密、です。まずは『バイオ2』を宜しくお願いします。

### 秋浜さんのコメント

他機種版の完全移植はもちろん、バイオの世界をもっともっと楽しめるようなオリジナルの要素を盛り込んで、N64ユーザーの皆さんに『迫り来る恐怖』を体験してもらえるよう、ゲームを存分に楽しんでもらえるよう、現在鋭意制作中です。発売はもう少し先になってしまうので、皆さんには少し待っていただく事になりますが、その分いいゲームにしますので是非お楽しみに!!

【あて先】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「カプコンファンクラブ」係

The 64DREAM PRESENTS

ザ・ロクヨンドリーム

# 読者プレゼント

「プレゼント全然あたらないから買うのをやめる」とお叱りのお便りをたまに頂くのですが、「待てば海路の日和あり」とも言うじゃないですか。何かいいことは突然やってくるものですぞ。好きなゲームなぞしながら、気長に待ちましょう、気長にね。



## 64ドリーム

**1** 1名 NINTENDO64
世界に誇れる日本のゲーム機だ

**2** 5名 コントローラブロス
そろそろ新色がほしいよね

**3** 1名 ゴールドN64

トイザらスで発売復活！人気のゴールドN64だ

**4** 2名 ANAポケモンウオッチ

ANA特製のポケモンウオッチだぞ

**5** 1名 ゲームボーイカラー ポケモン3周年記念バージョン

ポケモンセンターでしか手に入らない貴重品だぞ

**6** 1名 ポケモンスナップシール

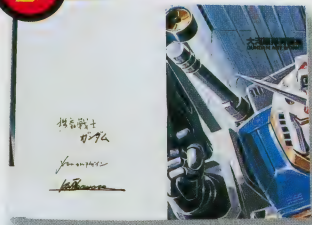
各地で開催されたポケモンフェスティバルでもらったポケモンシール。行けなかった人はこれでがまんしてね

## ホリ電機

**8** 25名 ホリパッドミニ64

編集部でも最近はこちらを使う人が増えてきたぞ

## 大河原邦男さん

**9** 1名 サイン入り大河原邦男画集

大河原さんのサインが入った、「機動戦士ガンダム」20周年記念画集だ

**10** 1名 イラスト入りサイン色紙

ガンダムのメカデザインを担当した大河原さんのサイン色紙

**7** 2名 ゲームボーイカラー

値下げされて、買いやすくなったよね

## サンセイブエンターテイメント

**11** 3名

ピカチュウヘッドホン
ピカチュウがついたヘッドホン

## タイトー

**12** 5名

プチカラット特大ポスター
GBカラー対応で登場したユニークなブロック崩しゲーム『プチカラット』の特大ポスターを5名に

## エム・ティー・オー

**13** 1名 『カードキャプターさくら』［GBソフト］

NHKの衛星第2放送で放映中の人気番組がゲームになったぞ

## パルテック

**14** 10名

SFC&N64用クリーナー
接触部分は汚れ禁物。編集部でも愛用しているぞ

**応募の方法** アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** 99年6月20日 **当選発表** 64ドリーム9月号（7月発売）

ハガキは次ページについてるよ



# 読者アンケ〜ト

アン・ケイトちゃんです❤ ゴールデンウィークはみんなどこかに遊びに行った？ それともおうちでゲームやお勉強をしてたかな？ 編集部は当然というか通常通りお仕事の日々でした。 気づくともう3年もGW気分を味わってないのね…。

**Q1** 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

**Q2** 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

**Q3** 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

**Q4** 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

| No. | 記事 | No. | 記事 |
|---|---|---|---|
| 1 | 付録：特製シール | 28 | ポケモン金・銀 |
| 2 | 付録：別冊「巨人からの手紙」 | 29 | ポケモンスナップ |
| 3 | 読者全員プレゼントのお知らせ | 30 | 実況GIステイブル |
| 4 | N64新作ソフトカレンダー | 31 | 実況パワフルプロ野球6 |
| 5 | N64ドリームランキング | 32 | デス仙人のゴリラでも分かるN64教室 |
| 6 | バイオハザード2 | 33 | シアトル発GAME STREET JOURNAL |
| 7 | 巨人のドシン1（イチ） | 34 | ドリームインプレッション |
| 8 | スター・ウォーズ エピソードワン/レーサー | 35 | 64フォーラム |
| 9 | オウガバトル3 Person of Lordly Caliber | 36 | ロクヨン大通り商店街 |
| 10 | マリオゴルフ64 | 37 | ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー |
| 11 | 爆ボンバーマン2 | 38 | 特集：招布は招くよ |
| 12 | ラストレジオンUX | 39 | 教えて本郷さん N64の質問箱 |
| 13 | 実況Jリーグパーフェクトストライカー2 | 40 | 毎月新聞 |
| 14 | 電車でGO！64 | 41 | 4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」 |
| 15 | 新世紀エヴァンゲリオン | 42 | インターナショナルラリーチャンピオンシップ64 |
| 16 | バイオレンスキラー | 43 | ズール〜魔獣使い伝説 |
| 17 | LODE RUNNER 3-D | 44 | エルテイル モンスターズ |
| 18 | HYBRID HEAVEN | 45 | SFC&GB情報局 |
| 19 | NBA IN THE ZONE2 | 46 | ファイアーエムブレム トラキア776 |
| 20 | シャドウゲイト64 | 47 | それゆけマリオ親衛隊 |
| 21 | 64花札〜天使の約束〜 | 48 | ドリテクの殿堂 |
| 22 | ロクドリエンタメ倶楽部 | 49 | N64新作ソフトカタログ |
| 23 | ちづるのアナログチャット64 | 50 | カプコンファンクラブ |
| 24 | ゲームソフトファンクラブ2 | 51 | 読者プレゼント |
| 25 | マンガ「Dream Drunker」 | 52 | 読者アンケート |
| 26 | ヌルゲーリサーチ200X | 53 | マンガ「ロクヨン夢日記」 |
| 27 | ポケモンスタジアム2 | | |

**Q5** ① NINTENDO64を持っている方におたずねします。あなたがN64を買った理由は何ですか。以下から選んで数字でお答えください（いくつでも可）。
（1.遊びたいソフトがあったから　2.64ドリームを読んで　3.64ドリーム以外の雑誌を読んで　4.テレビCMを見て　5.店頭や友達のうちで実際遊んでみて　6.人に勧められて　7.価格が手頃だった　8.その他）

② ①の質問で1と答えた方におたずねします。そのソフト名を教えて下さい。

**Q6** NINTENDO64を持っている方におたずねします。
あなたがN64を買った時期はいつですか。西暦で年月をお答え下さい。

**Q7** 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。
（9月号（7月21日発売）の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、集計期間内に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません）

表2

| No. | ソフト | No. | ソフト |
|---|---|---|---|
| | 【あ行】 | 26 | 動物番長（仮） |
| 1 | インターナショナルラリーチャンピオンシップ64（仮） | 27 | TONIC TROUBLE |
| 2 | ウィンバック | 28 | 忍たま乱太郎チャレンジパズル64 |
| 3 | ウルトラドンキーコング（仮） | | 【は行】 |
| 4 | ウルトラベースボール実名版64 | 29 | バーチャルプロレス2〜王道継承〜 |
| 5 | F-ZERO X DD（仮） | 30 | バイオハザード2 |
| 6 | エルテイル モンスターズ | 31 | バイオレンスキラー〜TUROK NEW GENERATION |
| 7 | オウガバトル3 Person of Lordly Caliber | 32 | HYBRID HEAVEN |
| | 【か行】 | 33 | 爆ボンバーマン2 |
| 8 | カービィ64（仮） | 34 | PDウルトラマンバトルコレクション64 |
| 9 | キャベツ（仮） | 35 | 飛龍の拳スタジアムリアルバージョン（仮） |
| 10 | 巨人のドシン1（イチ） | 36 | ファイアーエムブレム64（仮） |
| 11 | ゴルフ（仮） | 37 | フライトシミュレーター（仮） |
| 12 | コンカーズクエスト（仮） | 38 | プロ指南麻雀「兵」 |
| | 【さ行】 | | 【ま行】 |
| 13 | 実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮） | 39 | MOTHER3（仮） |
| 14 | 実戦パチスロ必勝法 | 40 | マリオアーティスト サウンドメーカー（仮） |
| 15 | シムシティー64 | 41 | マリオアーティスト タレントメーカー（仮） |
| 16 | シャドウゲイト64 | 42 | マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮） |
| 17 | 新世紀エヴァンゲリオン | 43 | マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮） |
| 18 | スーパーマリオRPG2（仮） | 44 | マリオゴルフ64 |
| 19 | スーパーマリオ64-2（仮） | | 【ら・わ行】 |
| 20 | スーパーマン | 45 | レブ・リミット |
| 21 | ズール〜魔獣使い伝説 | 46 | LODE RUNNER 3-D |
| 22 | スター・ウォーズ エピソードワン/レーサー（仮） | 47 | 64ウォーズ |
| 23 | スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮） | 48 | 64花札〜天使の約束〜 |
| | 【た・な行】 | 49 | ロボットポンコッツ64（仮） |
| 24 | 超時空要塞マクロス Another Dimension（仮） | 50 | WIPE OUT64 |
| 25 | 電車でGO！64 | | |

**Q8** NINTENDO64のソフトをプレイしてみて、
あなたがとても難しいと思ったソフトを教えてください（2タイトル以内）。

切手のいらないお得なアンケートハガキは次ページについています。
6月20日の消印まで有効だよ。どんどん応募してね！

## 64ドリーム5月号プレゼント　当選者発表！

**●NINTENDO64**
東京都／尾崎　樹

**●コントローラブロス**
愛知県／榊原夏夫
兵庫県／伊藤祐一
千葉県／西谷　聡
鹿児島県／山口哲郎
茨城県／中川勝行

**●GBカラーポケモン 3周年記念バージョン**
愛知県／中塚　良

**●GBカラー**
秋田県／佐藤　亮
東京都／杉山耕太郎

**●ポケモンセンターオリジナルマウスパッド**
千葉県／石山　郁
島根県／今井　慧
北海道／大隅桃代

**●宮本茂さんサイン入り攻略ヒントブック**
福岡県／野瀬和世
山梨県／北山嗣浩

**●宮本茂さんサイン入りポスター**
神奈川県／車田志帆
長野県／宮嶋　淳
東京都／中山伸也

**●宮本茂さんサイン入りパンフレット**
東京都／大家拓也
埼玉県／真下智行
北海道／飯田幸子

**●DXポケモンキッズ シリーズ3**
滋賀県／岸田和也
宮城県／渡辺千恵
大阪府／榊　浩正

**●『ゼルダの伝説 時のオカリナ』カードダス**
新潟県／大野　啓
青森県／田辺大介
高知県／長崎　慶
愛知県／沓名春樹
高知県／小笠原康高

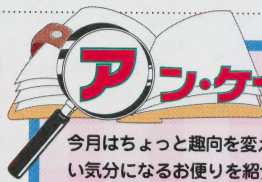
**●SD飛龍の拳伝説**
長野県／木下　優
千葉県／岸本伸憲
兵庫県／千古智哉

**●ビートマニアGB**
福岡県／末松康男
北海道／横瀧仁剛
山口県／縄田和宏

**●ポケモンゲームカードシート**
兵庫県／日笠将幸

**●ホリコマンダーN64**
北海道／石垣宏和
福井県／赤松啓太
新潟県／星　優陽

**●GBポケットケース**
東京都／三沢義明
滋賀県／中谷佑希
神奈川県／多田実央
新潟県／柚木諒太郎
東京都／坂野友昭
（敬称略）

## アン・ケイトの視点 vol.30

今月はちょっと趣向を変えて、読んでて暗〜い気分になるお便りを紹介してみます。**「2浪決定。どうしましょう」**（大阪府／榊浩正さん・19才）。大丈夫、編集部エンドーは3浪経験者。現在は競馬で大負けしつつも……楽しく生きてます。**「スマブラのデータが消滅。隠れキャラ、ハイスコア、試合記録全てまっ白。どうしましょ」**（埼玉県／高橋唯之さん・16才）。編集部でも大事なデータが消える、または誤って消しちゃうことが時々あります(泣)。**「やっべー、GBカラーなくした。学校の更衣室におきっ放しにしてしまい、見に行くとなくなってた。ガーン」**（東京都／島田勝実さん・16才）。私もお財布を更衣室で盗まれたことがあります。き〜っ思い出すとくやし〜。**「3月某日の深夜、うちの火災報知器をピンポンダッシュのように押し逃げしたバカタレがいた。ビックリして眠れなかったので64ドリームを30分程読んで寝ました」**（宮城県／ゲンガー大王さん・15才）。泥棒もそうだけど、そういう「バカタレ」が世の中にはいるんだよね、トホホ。ゲンガー大王さん、64ドリームを読んで落ちついてよく眠れた？

←これは愛知県のしげさん(26才)作の題して「暗・ケイト」。なんつーかこっちまで暗くなるお便りを読んでる時のカンジが出てますな。どよ〜ん

編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0074 千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「○○」係まで

# The 64DREAM NINTENDO64大好きマガジン 8月号は

# 6月21日(月)に発売します

定価490円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

## NEXT MENU 次号予告

いよいよ世界最大のゲームの祭典「E3」が開幕です！ 次号では、アメリカでのN64の盛況ぶりをお伝えするのはもちろん、『ウルトラドンキーコング』や『パーフェクトダーク』などのレア社の期待作を中心にお届けします。発売迫る『エヴァ』や『オウガ3』などの最新情報にも期待してね。プリ〜ズ！

＊予告の内容等は変更される場合があります

## EDITOR'S VOICE 編集後記

●ゼルダテレカに続いて、今月は『ポケスタ2』64ドリームオリジナルテレカの全プレを実施します！（詳細は4頁に）。ふるってご応募ください。あと、みなさんがご希望のテレカのアイデアなどもあればお待ちしてます！

●最近お気に入りのテレビは何といってもNHK朝の連続テレビ「すずらん」。内容がやや暗く、視聴率はいまいち良くないようだが、ここに登場する子役達の演技は最高だ。特に主人公を演じる柊瑠美は本当にスゴイ（わたる）

●31になりました。22の学生の頃からこの仕事をしているので、10周年ってやつですね。純粋に仕事のゲーム月5本と考えても、600本。遊びも入れたら…（今年のJRAのCMは非常にグ。あの吹っ切れ方がグ。マッシー）

●ホッケーの神様レンジャースのグレツキーが引退していまいました。一度は目の前でプレイする姿を見てみたいと思ってたけど、それももう無理か…。無念。仕方がないので弟のいるコロラドでも応援するか（ケイ少佐）

●信じる信じないは人の勝手だけど…最近、いろんなオバケがやってくる。あまりにも頻繁にそういう目にあうので、気でもふれたか？と心配になって病院にも行ったけど特に効果なし。困ったもんだ（霊感が強い?ちづる）

●最近朝のアニメが面白い。平日は「アイドル伝説えりこ」の再放送とかやってるし、日曜は「おじゃ魔女ドレミ」とか「ゴーゴーファイブ」とか。でも深夜アニメもしっかり観てたりして…いつ寝るんだ？俺（もっちー）

●この号が出る頃の5/22に、サザンの大阪ドーム公演に行きます。大阪は美味しいものが多く、しかもレアなゲームが安く売っているので、何度行ってもいいくらい。東京〜新大阪間の新幹線回数券でも買っとこうかな（エンドー）

●慣れというのは怖いモノで、こないだまでルーキー気分で緊張してたはずなのに、なんだか最近たるみ気味な自分に気がついた。いかんな、こんなことでは。フンドシ締めなおしてがんばります（2年目に突入・フカミ）

●校了間際に飛び込んできた、任天堂と松下提携のビッグニュース。E3記事の兼ね合いもあって、一苦労。詳細は不明だが、なんか、すごいことになりそうな予感。でも、N64はまだまだこれからなのだ。楽しむぞ（SAO）

## プレゼント当選者発表

**5月号 HAL研プレゼント**

カービィの生みの親 桜井さん色紙／愛知県水野 圭輔さん 鹿児島県・川畑 彩さん 愛知県・中村 光宏さん 埼玉県・赤坂 典子さん 福岡県・古谷 洋一さん サイン入り64ドリーム4月号／青森県・明戸 翔吾さん 東京都・城之内祐貴さん 福島県・宗形 直樹さん 長野県・米山 淳也さん 静岡県・井口 雅理さん アシュラさんのおしゃれなカレンダー／群馬県・木内 健一郎 アシュラさんのメッセージシールセット／岡山県・林 秀美さん

**4月号 宮本さんプレゼント**

オカリナ／鹿児島県・福留 翔尉さん 鹿児島県・北園 功さん 福島県・酒井 彰子さん 岩手県・小野寺 健さん 東京都・小高 祐子さん 中植こどもリンク／千葉県・森川 真湖さん 中植おとなリンク／千葉県・永野 雅美さん 中植キングゾーラ／東京都・北沢 智子さん 戦うポストカード／茨城県・坂従 裕隆さん ねらうポストカード／新潟県・新井 久美子さん 奈良県・吾郷 友紀さん 限定版オカリナつきサントラCD／東京都・元澤 麻弥さん

## STAFF スタッフ


●発行人……佐々山泰弘
●プロデューサー……中川信行
●編集長……左尾昭典
●副編集長……中北亘
●デスク……真下明
●編集……岩崎桂／脇智鶴／持田康之／遠藤靖幸／深水央
●編集デザイン……大條千鶴子／南尾和美
●編集協力……尾関友詩（ワークハウス）／真下寿子／小松原アンドゥレア／大渕豊／白石岳／永見浩子
●カバーデザイン……斉藤浩一（az! firm）
●デザイン&DTP……大岡喜直／相京厚史（GORILLA）／東城由香里／山崎将貴／高橋慶子／中島久／小野瀬糸子（az! firm）／金井了（VAC creative）
●写真撮影……水口哲二／知久聡史／加藤昌人／坂田陽一
●イラスト……中植茂久／三浦ゆうま／牧野タカシ／記村隆鶴／渡辺健一
●広告……笹川北等／吉川普司／柴崎貴久／花島優史
●印刷……大日本印刷株式会社

**The64DREAM 7月号**

1999年5月21日発行

発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ

編集●〒102-0074

東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館

TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675

本社（広告・業務・販売）

〒100-0003

東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル

TEL03(3211)2579（広告）

TEL03(3211)2596（販売）

TEL03(3211)2568（業務）

FAX03(3214)8558（共通）

Nintendo®

NINTENDO64

ロクヨン

●キュート系キャラに大喜びのお母さん。

みずでっぽうよ〜
ぜにがめちゃん♥

●相手の攻撃に思わずのけぞる！

んかっ！

負けたー

●負けてショック！
がっくりと肩を落とす。

戦略が甘いね。

戦略？

<Na>
全ポケモン151匹登場！
NINTENDO64
ポケモンスタジアム2

希望小売価格 5,800円（税別）
**好評発売中**
64GBパックは別売です。

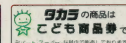


●奥の手ミュウツーを出して、
よろこぶお母さん。
あきれる子供達。

やっぱり
ミュウツーよね♥

え〜っ？

任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地　TEL.(075)541-6113　Home Page http://www.nintendo.co.jp/

1999 July
MYCOM
ムックシリーズ
1999年5月21日発行:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568


ISBN4-8399-0160-0
C9476 ¥467E ©毎日コミュニケーションズ 1999 Printed in Japan 大日本印刷(株) 雑誌68391-99